

Formazione professionale dei docenti attraverso la sperimentazione di nuove tecnologie didattiche – Attuazione di progetti in classe

(a cura di Luisa Martinelli – contributi di Patrizia Visconti e Immacolata De Vincenzis)

Introduzione

Anche nella nostra scuola alcuni docenti di varie discipline hanno aderito al progetto di formazione professionale formativo sull'uso delle nuove tecnologie organizzato dalla Provincia Autonoma di Trento. Il progetto, che si è svolto nell'arco di due anni (2006 – 2007) è molto ampio ed ha coinvolto in sessioni separate circa 700 docenti appartenenti alle Istituzioni scolastiche provinciali a carattere statale e paritarie della provincia, con incontri di tipo seminariale, attività di laboratorio e visite di studio. Gli interventi formativi sono stati mirati alla professionalizzazione degli insegnanti e degli operatori dei sistemi formativi e presentano come assunto fondamentale di base che le **TD** e le **TIC** (Discipline e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) non sono solo delle tecnologie da conoscere e da accostare agli altri strumenti di supporto della didattica: per la loro diffusione, flessibilità, interattività, accessibilità, personalizzazione, impatto nel modello cognitivo, diventa indispensabile conoscerne le potenzialità pedagogiche per integrarle in maniera efficace nella scuola e nei diversi sistemi formativi. L'insieme degli interventi previsti e delle modalità attuative non ha avuto quindi solo come scopo primario quello di fornire agli insegnanti utenti del progetto competenze di tipo tecnologico, ma ha anche favorito la riflessione sulle competenze relative a **COME** e **PERCHÉ** utilizzare le nuove tecnologie dell'educazione, in modo da portare nelle classi dei percorsi di apprendimento diversi e complementari ai saperi tradizionali.

Al termine del percorso formativo i docenti hanno potuto sperimentare nelle proprie classi alcune attività didattiche che prevedono l'applicazione dei nuovi saperi e delle nuove competenze acquisite.

Quanto segue è un resoconto di due progetti realizzati dalle docenti Luisa Martinelli e Immacolata Devincenzis durante l'anno scolastico 2006-07 nelle loro classi.

Fra le varie attività con supporto tecnologico apprese e sperimentate durante i seminari in laboratorio, le docenti hanno scelto l'ambiente Web Quest.

Webquest: che cos'è?

La (o il) Web Quest è un'attività di ricerca che consente agli studenti di ricavare informazioni da internet tramite un percorso guidato da domande e/o compiti prestabiliti (dai docenti) e partendo da siti già visionati e scelti dai docenti stessi. Organizzati in gruppo e seguendo le indicazioni, gli studenti reperiscono informazioni in internet utili alla realizzazione di prodotti (un ipertesto, una guida cartacea, un giornale, una presentazione in power point, e-zine ...), che si configurano come risultato della loro capacità di elaborare autonomamente le informazioni da essi stessi trovate.

L'ideatore di questo “dispositivo pedagogico-didattico basato sul computer” è **Bernie Dodge**, professore di tecnologia educativa all'Università di Stato di San Diego, che formalizzò il modello nel 1995.

Una Webquest prevede sei fasi:

1. una fase introduttiva, nella quale vengono fornite delle informazioni di base;
2. una presentazione del compito;
3. la descrizione del procedimento da seguire per portare a termine il compito mediante lavoro di gruppo;
4. l'individuazione delle risorse occorrenti;
5. la valutazione dell'attività
6. un momento conclusivo per fare il punto su quanto appreso

Generalmente la Webquest è un'attività di gruppo e l'apprendimento si avvale quindi anche di interazioni di tipo relazionale. Gli studenti sono invitati a risolvere problemi reali, cioè in situazione, legati a un determinato contesto di esperienza; durante questa attività sviluppano contemporaneamente le capacità di *analisi, sintesi e valutazione*.

Il compito del **docente** consiste innanzitutto nell'organizzare preventivamente il lavoro, visionando e scegliendo i siti più adatti e formulando chiaramente COSA e COME gli studenti dovranno fare. Egli assume, nel contesto d'apprendimento, il ruolo di mediatore dei processi di interazione, partecipazione ed apprendimento degli allievi, con interventi finalizzati a rendere superabili, attraverso il dialogo e la ricostruzione della situazione, momenti di impasse, di difficoltà, di stanchezza o di perdita di motivazione. Definisce ed esplicita inoltre i criteri di valutazione del risultato ed aiuta gli alunni a riflettere sul processo di attuazione e a valutare l'attività svolta. La figura del docente quindi NON scompare! Il suo ruolo è però profondamente cambiato.

Il paradigma pedagogico di riferimento è il **Costruttivismo**, i cui principi fondamentali sono:

- il sapere è concepito come costruzione personale del soggetto che apprende: lo studente, guidato dall'indicazione delle risorse fornite dal docente, è chiamato ad elaborare un personale percorso;
- il sapere è il risultato di un processo che vede il discente protagonista attivo (problem solving);
- il sapere è concepito come il risultato di attività di negoziazione di significati nell'ambito di un gruppo (apprendimento collaborativo – lavoro cooperativo);
- il sapere è costruito esplorando un contesto concreto e significativo (in questo caso il web); dopo aver creato ed elaborato un proprio prodotto, lo studente può immetterlo nel contesto del web, disponibile ai più ampi scambi comunicativi di tipo sociale.

Invece di considerare l'insegnamento quale processo di trasmissione di informazioni e l'apprendimento quale elaborazione ricettiva, indipendente e solitaria, di dati, nel costruttivismo si assume che la formazione sia un'esperienza situata in uno specifico contesto: il soggetto, spinto dai propri interessi, costruisce attivamente una propria concezione della realtà attraverso un processo di integrazione di molteplici prospettive offerte.

Per una definizione sintetica si possono usare le parole di **Seymour Papert** (1994), uno dei maggiori esponenti del costruttivismo o del costruzionismo, come ama chiamarlo lui:

“L'obiettivo è di insegnare in modo tale da offrire il maggiore apprendimento col minimo di insegnamento, [...] l'altro fondamentale cambiamento necessario rispecchia un proverbio africano: se un uomo ha fame gli puoi dare un pesce, ma meglio ancora è dargli una lenza e insegnargli a pescare”

Parafrasando le parole di Papert si può dire che lo scopo dell'istruzione non è quello di "alimentare" le persone con del sapere codificato ("pesce"), ma è quello di assumersi il compito di far scoprire al soggetto stesso le specifiche conoscenze di cui ha bisogno ("pescare"). Il vero sapere che si promuove è quello che aiuterà ad acquisire altro sapere.

Webquest nell'insegnamento del tedesco – Esperienza nella classe 4L D

(Luisa Martinelli)

Nel mese di aprile 2007 ho sperimentato nella mia classe 4L D una Webquest sulle fiabe dei fratelli Grimm.

Riporto qui sotto solo la descrizione schematica dell'intero progetto ed invito chi è interessato a leggere lo svolgimento nei dettagli, ad aprire il documento inserito nel mio sito web, nella sezione DIDATTICA TEDESCA, cliccando il link della Web Quest: [Die Märchen der Brüder Grimm](#).

Nello stesso sito ho inserito anche il lavoro svolto da un gruppo di studenti della classe, realizzato con PowerPoint.

Titolo	<u>Märchen der Brüder Grimm</u> (Fiabe dei fratelli Grimm)
Destinatari	Studenti del triennio delle scuole superiori di tipo liceale.
Livello GER (Quadro comune di riferimento europeo)	B1 - C1
Prerequisiti	Competenze linguistiche almeno di livello B1 del GER; Saper usare internet come strumento di ricerca; Saper copiare, scaricare un'immagine o un file di testo; Saper usare un normale software per l'editing di testi.
Obiettivi Educativi	Saper lavorare da soli ed in gruppo in base alle consegne date; Imparare a condividere ed utilizzare in modo efficace strumenti e risorse; Imparare a negoziare idee e proposte e lavorare in armonia nel gruppo; Saper produrre e presentare un lavoro finito, come risultato della collaborazione nel gruppo.
Obiettivi Linguistici	Esercitazione e consolidamento delle 4 competenze scritte ed orali durante: <ul style="list-style-type: none">• <u>la lettura</u> delle indicazioni per l'esecuzione delle consegne e la lettura estensiva e dettagliata dei testi in internet;• <u>la scrittura</u> di appunti, riassunti e/o relazioni come prodotti intermedi e finali;• <u>l'espressione orale e l'ascolto</u> durante i lavori di gruppo e in plenum. Consolidamento ed arricchimento del proprio <u>lessico</u> ; <u>Strutture grammaticali</u> : consolidamento dell'uso del Tempo passato Präteritum (attraverso la lettura delle Märchen); ripasso delle strutture di morfologia e sintassi attraverso la lettura dei testi e l'uso attivo della lingua orale.
Obiettivi culturali	Sapere quando e perché i fratelli Grimm pubblicarono molte fiabe, diventate poi famose in tutto il mondo. Conoscere il contenuto di alcune fiabe dei fratelli Grimm, scelte fra quelle note e quelle meno note; Saper riconoscere la struttura tipica della fiaba come genere letterario e saper riportare il contenuto delle varie fiabe sulla base di questa struttura; Saper elencare le caratteristiche tipiche della fiaba e riconoscerle nei vari testi.

Tempo di esecuzione	<p>6 ore di 50' a scuola (laboratorio di informatica):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ore di introduzione al tema della WebQuest; - 2 ore di lavoro in piccoli gruppi; - 2 ore di lavoro in gruppi più ampi; - 1 ora per la presentazione in plenum dei lavori finali. <p>È prevista anche l'esecuzione di compiti a casa, individualmente o in gruppi, per portare a termine il lavoro richiesto al termine di ognuna delle due fasi.</p>
Strumenti	<p>PC (almeno 1 ogni 3 studenti) con accesso ad Internet, modem, software per la videoscrittura, stampante, video proiettore; lucidi, floppy disks, carta per stampante; cartelloni per poster.</p>
Modalità di lavoro	<p>Ogni studente riceve un dischetto che contiene la WebQuest.</p> <p>Lo svolgimento dell'attività didattica prevede una fase iniziale per introdurre il tema. In questa fase gli studenti lavorano individualmente, seguiti dal docente.</p> <p>Successivamente vengono formati 6 gruppi di 3-4 studenti (1° fase). Ogni gruppo ha un compito preciso, che deve svolgere aprendo le pagine web indicate dai links.</p> <p>Nella 2° fase della WebQuest i singoli gruppi si scompongono per formare 3 gruppi più ampi di 6-7 studenti (se la classe è numerosa si formano 4 gruppi): ognuno di questi gruppi deve avere almeno un rappresentante dei piccoli gruppi precedenti. Ogni studente riporta nel gruppo grande i risultati ottenuti nel gruppo a cui aveva fatto parte prima. Ogni gruppo grande riceve le stesse consegne. La forma del prodotto finale, che deve poi essere presentato in plenum, è a completa discrezione di ogni gruppo.</p> <p>L'insegnante segue il lavoro dei gruppi, osservando le interazioni dei componenti e l'esecuzione del compito; può intervenire su richiesta degli studenti per aiutare nella ricerca e nella comprensione linguistica o per consigliare in caso di difficoltà. Gli studenti dovrebbero lavorare infatti in piena autonomia.</p>
Valutazione	<p>La valutazione sarà sul lavoro del gruppo e sulla partecipazione individuale:</p> <p>⇒ gli studenti saranno avvisati fin dall'inizio sul tipo di valutazione e sugli indicatori che verranno presi in esame. Il dischetto che riceveranno presenterà anche la griglia di valutazione.</p>

Commenti e considerazioni degli studenti sul lavoro svolto

Al termine dell'attività gli studenti sono stati invitati a valutare l'esperienza fatta.

Tutti hanno espresso un giudizio positivo sull'uso della WebQuest come modalità di lavoro e come strumento di valutazione. È stata apprezzata soprattutto la possibilità di lavorare in gruppo, nel quale ognuno doveva dare il proprio contributo e doveva confrontarsi ed accordarsi con gli altri per realizzare un prodotto comune. La facilità di reperire i dati richiesti ed il lavoro di organizzarli in un prodotto personalizzato e valutabile sono considerati come qualità particolarmente positive della WebQuest.

Ecco i commenti degli studenti:

“(...) La WebQuest è stata a mio parere un'attività molto interessante che mi ha permesso di acquisire nuove conoscenze in un modo del tutto nuovo, con il quale non avevo mai lavorato prima. L'opportunità della ricerca in internet e del lavoro in gruppi permette di approfondire le proprie conoscenze in modo divertente e contribuisce a sviluppare la capacità di organizzazione del lavoro

e della relazione con altri, ma è soprattutto importante imparare lo scambio di idee ed opinioni e il sapere, alla fine, mettersi d'accordo e lavorare insieme.” (Irene Gretter)

“L'esperienza della WebQuest è qualcosa di unico. Grazie al lavoro di gruppo e alla possibilità di rendere il progetto interattivo, la WebQuest diventa interessante e divertente. ...” (Alec Trentini)

“(...) l'uso del computer ci permette di velocizzare la realizzazione del progetto, reperendo il maggior numero di informazioni possibili. Purtroppo, l'unico difetto di questo lavoro è il fatto di doverci trovare nel pomeriggio per riuscire a terminare il lavoro entro la data stabilita; questo ci porta via molto tempo per studiare le altre materie; ma in qualche modo si riesce ad organizzarsi ...” (Elisa Pucciatti)

“(...) inserire internet come strumento didattico credo che sia un ottimo modo non solo per variare l'impostazione classica delle lezioni, ma anche per approfondire le proprie conoscenze e trasformare il web in uno strumento di lavoro e non solo di svago. (...) La WebQuest sulle fiabe è stato un lavoro molto ben riuscito e ognuno ha collaborato alla realizzazione dell'elaborato finale con le proprie conoscenze ed abilità.” (Ilaria Baldo)

“(...)È stato anche un modo per avvicinarci un po' di più all'interno della classe; lavorando in gruppi, infatti, abbiamo avuto l'opportunità di conoscere meglio i compagni con cui prima, magari, non parlavamo molto.” (Marianna Colombo)

“(...) Un lavoro organizzato in questa maniera agevola anche lo studente, in quanto ci si trova in possesso di uno schema di consegne molto chiaro e comprensibile, al che serve solo ricercare nell'ambito giusto per svolgere il proprio lavoro, che poi andrà a completarsi una volta aggiunto a quello degli altri compagni che hanno svolto lo stesso percorso, ma su aspetti differenti.” (Stefano Zeni)

“(...) Per noi è stata una novità, ma credo che lavorare seguendo questa “proposta” sia stato molto interessante e coinvolgente. Lavorare in gruppi poi, permette lo scambio di idee, aiuto reciproco, collaborazione ecc... Lo svolgimento del lavoro richiede una buona organizzazione e soprattutto l'impegno da parte di tutti i componenti. Abbiamo avuto anche la possibilità di conoscerci meglio, anche se ormai è da quattro anni che viviamo insieme l'esperienza scolastica. Un altro aspetto interessante è stato, secondo me, l'impulso alla consultazione in internet di siti tedeschi, che altrimenti non avrei mai pensato di visitare.” (Elena Giacomoni)

“(...) dovevamo trovare informazioni in internet, per poi rielaborarle in gruppo, ottenendo alla fine un lavoro in power point che è stato valutato dalla prof. Il lavoro secondo me è stato molto utile, perché ho imparato ad usare PowerPoint (...) ed ho conosciuto nuovi metodi di elaborazione.” (Susanna Chiappa)

“Ciò che mi ha maggiormente convinto di questo lavoro è stato il fatto di poter lavorare in gruppo ed avere la possibilità di dividere l'esposizione di quanto elaborato fra più persone. Per una buona riuscita di una Web Quest è necessario grande impegno e collaborazione all'interno del gruppo lavorativo ed ogni componente deve dare il proprio contributo e mettere a disposizione degli altri il proprio sapere e le proprie conoscenze.” (Gabriel Conci)

“(...) un lavoro interessante ed utile per apprendere e sapere esporre un argomento in lingua tedesca.” (Roberto Pelella)

“Nel nostro percorso formativo in questo liceo il computer è stato usato molto poco; lavorando sulle fiabe dei fratelli Grimm abbiamo avuto l’occasione di farne un vero e proprio strumento di lavoro. (...) Personalmente sono rimasta molto soddisfatta di quello che è stato fatto nel mio gruppo, ognuno di noi ha lavorato bene e in modo “professionale”.” (Anna Margoni)

“(...) al momento dell’esposizione ci siamo resi conto di quanto possa essere utile un lavoro di gruppo e l’uso del computer per apprendere una lingua straniera.” (Silvia Orri)

“(...) offre la possibilità di apprendere un argomento in maniera più semplice ed anche divertente, diversamente dal classico metodo di studio.” (Francesca Andreatta)

“(...) si è potuto fare un confronto di idee e soprattutto lavorare seguendo ritmi di studio non troppo pesanti.” (Davide Vinante)

“(...) Questo tipo di attività aiuta il futuro maturando a sviluppare una maggiore autonomia ed organizzazione, abituandolo ad un eventuale tesina e soprattutto al colloquio orale.” (Barbara Bolognani)

“(...) l’elaborazione e la presentazione in PowerPoint mi ha aiutato moltissimo nell’esposizione orale.” (Anisia Piffer)

“(...) un metodo interessante ed innovativo, forse un modo più semplice per articolare ed organizzare una ricerca.” (Elisa Zeni)

“(...) Ritengo che questo nuovo metodo debba essere proposto più spesso: permette infatti che in poco tempo un argomento venga studiato e compreso.” (Giulia Frizzera)

“Ho apprezzato soprattutto la possibilità di lavorare in gruppo: ognuno portava il proprio contributo e poi si decideva assieme come stendere il lavoro comune.” (Antonio Ingoglia)

Aggiungo il mio commento: *“Gli studenti hanno lavorato con senso di responsabilità ed hanno prodotto delle presentazioni in PowerPoint complete e piacevoli, anche se non sempre corrette da un punto di vista linguistico. Dopo il lavoro di gruppo ognuno ha avuto modo di dimostrare autonomamente le proprie conoscenze e capacità espressive in tedesco.*

Spero che il lavoro svolto con la Web Quest abbia aiutato gli studenti non solo a responsabilizzarsi nel lavoro di ricerca e nella relazione con gli altri, ma li abbia aiutati anche ad ampliare le loro conoscenze ed a fissare più a lungo nella memoria i contenuti appresi.

La valutazione comprendeva anche la scelta grafica e l’efficacia della presentazione al computer davanti ad un pubblico (la classe), e si è perciò discusso sul modo migliore di usare il programma PowerPoint. Penso che gli studenti possano trasferire queste conoscenze ed abilità anche ad altre materie.”

Artefici dell'apprendimento con il *Webquest sobre Manolito*

(Immacolata Devincenzis)



Il progetto didattico “Molar en Español con Manolito” ha coinvolto 3 gruppi classe del Liceo Scientifico L. Da Vinci e precisamente gli “ispanisti” delle prime SH, SI e SL.

L'intento principale era far emergere la creatività dei ragazzi attraverso la loro naturale propensione all'utilizzo dei mezzi multimediali senza prescindere dall'oggetto “libro”.

L'idea è nata quasi per gioco dall'input dato dal testo di lingua spagnola sul personaggio di racconti per ragazzi “Manolito Gafotas”, monello *madrileño* che vive nel quartiere periferico di Carabanchel nel quale si sente al centro del mondo e dal quale narra ciò che vede con il linguaggio che prende a prestito dagli adulti e rielabora per adattarlo alla sua età e a quella dei suoi amici e compagni di scuola. La curiosità verso il personaggio mostrata dai ragazzi di prima e il potere prodigioso che sempre deriva dall'affabulazione hanno indotto a pensare a un apprendimento dello spagnolo nel quale si mescolasse l'uso delle nuove tecnologie attraverso un *Webquest* con le attività più tradizionali di lettura, parlato e scrittura in lingua.

Partendo da un lavoro di comprensione guidata di alcuni capitoli del primo libro di Manolito e seguendo le tappe usuali del *Webquest* (*Introducción, Tarea, Proceso, Evaluación, Conclusiones*) ciascun ragazzo ha prodotto alla fine un proprio racconto per inserirlo in una raccolta di classe e si è reso artefice del proprio apprendimento.

Le fasi di realizzazione del progetto si sono sviluppate prevedendo:

- una 1° fase comune e motivante nella quale è stato presentato il personaggio *Manolito Gafotas* per mezzo del *Webquest*, si sono formati i gruppi, sono stati assegnati i compiti singoli e collettivi, sono stati condivisi i criteri e le griglie di valutazione del lavoro individuale e di gruppo;
- una 2° fase frontale e partecipativa di lettura e comprensione guidate di alcuni capitoli del libro *Manolito Gafotas* cui è seguito un dibattito in lingua per individuare e catalogare le espressioni colloquiali del personaggio utili nella creazione del racconto e infine selezionare le informazioni essenziali per definire i personaggi della storia;

- una 3° fase di gruppo nella quale è stata condotta la ricerca nel *web* per ottenere ulteriori notizie sul personaggio, sul suo mondo e sull'autrice Elvira Lindo, seguendo gli indirizzi *Internet* forniti mediante il *Webquest* e condividendo le informazioni raccolte mediante le diverse fonti;
- una 4° fase individuale e creativa nella quale sono state revisionate le informazioni precedenti per passare quindi all'ideazione di un'avventura con i personaggi conosciuti, alla creazione di una bozza di racconto secondo uno schema narrativo preciso da sottoporre alla supervisione dell'insegnante e infine alla realizzazione della versione definitiva illustrata e presentata in formato *Word* a colori;
- un'ultima fase di raccolta dei racconti per creare un opuscolo di classe la cui copertina finale è stata scelta tra i lavori in *Paint* dei vari gruppi.

