

LINEE PROGETTUALI CL@SSI 2.0 A.S. 2010/11

Obiettivo a.s. 2010/11 e introduzione

L'obiettivo prioritario per l'a.s. 2010/11 è la centratura del progetto sulle tecnologie 2.0. L'anno scorso è stato dedicato all'avvio del progetto, all'acquisto dei materiali e, soprattutto, alla naturalizzazione con sviluppi che hanno avviato alcune classi anche alla socializzazione.

Quest'anno i diversi progetti devono sottolineare il ruolo delle tecnologie 2.0 nell'apprendimento degli alunni. I progetti delle diverse classi 2.0 possono focalizzarsi e strutturarsi in maniere e tempi differenti e su diversi aspetti delle tecnologie 2.0. Gli insegnanti, però, progetteranno le attività sulla base delle caratteristiche indicate nella variabile di disegno (vedi dopo). Ciò significa che i progetti potranno differenziarsi per complessità, durata, coinvolgimento docenti ed utilizzo delle tecnologie 2.0 ma le variabili osservate (vedi dopo: sviluppo delle capacità collaborative e sviluppo delle interazioni cognitive complesse) saranno le medesime.

Gli indicatori segnalati in queste pagine hanno lo scopo, appunto, di indirizzare e focalizzare le attività progettuali degli insegnanti coinvolti nel progetto su alcuni nuclei che saranno oggetto di osservazioni specifiche. Ciò non significa che gli insegnanti devono mettere in atto le medesime attività ma gli indicatori rappresentano dei punti di riferimento per le attività in classe e in rete con le tecnologie 2.0.

Lo scopo degli indicatori è quello di coadiuvare l'insegnante nella progettazione di attività orientate alle variabili da osservare attraverso alcuni suggerimenti al fine di evidenziare taluni aspetti degli atteggiamenti collaborativi e delle interazioni cognitive complesse in modo che saranno maggiormente osservabili gli sviluppi e/o le involuzioni attraverso l'utilizzo delle tecnologie 2.0.

Facciamo un esempio.

Nella tab. 1 viene evidenziato un indicatore formulato nel modo seguente:

leadership diffusa

Tale indicatore significa che devo osservare la capacità dei membri del gruppo di distribuire la leadership in funzione del compito e delle rispettive abilità.

Gli insegnanti progetteranno molteplici attività tipiche delle tecnologie 2.0 (in rete, in presenza, attraverso diversi strumenti,...) con le caratteristiche sottolineate nella variabile di disegno. Tali attività saranno organizzate in maniera che i gruppi di alunni abbiano l'opportunità di affrontare compiti via via sempre più complessi in modo da evidenziare lo sviluppo o l'involuzione dell'indicatore sottolineato che, a sua volta, evidenzia lo sviluppo o l'involuzione della capacità collaborativa.

In maniera analoga per le interazioni cognitive semplici o complesse.

Nel corso delle attività, gli insegnanti assegneranno compiti (da semplici a complessi) ai gruppi in modo che gli alunni possano confrontarsi ed evidenziare gli indicatori segnalati.

Stante la complessità del lavoro collaborativo, nel corso dell'anno potranno essere privilegiati alcuni settori osservativi ritenuti particolarmente significativi.

Inoltre, gli indicatori riferiti alla collaborazione saranno operazionalizzati in sotto-indicatori osservabili sui quali effettuare le statistiche opportune.

Struttura dei progetti

I consigli di classe sono liberi di strutturare il progetto come meglio credono. I seguenti punti sono solo consigli e suggerimenti per facilitare il lavoro:

- competenze chiave: capacità collaborative e interazioni cognitive complesse
- tempi (vari esempi):
 - in una parte dell'anno (ad es.: da metà novembre a metà febbraio)
 - tutto l'anno (progetto continuativo ed immersivo)
 - in più momenti dell'anno (ad es.: un mese nel 1° quadrimestre e un mese nel 2°)
- tecnologie utilizzate (ad es.):
 - piattaforma
 - blog
 - wiki
 - LIM in rete
 - podcast
 - ...altro
- eventuale contenitore: per facilitare la progettazione, il consiglio di classe può identificare un contenitore/attività verso la quale tutti gli insegnanti convergono, ad es.
 - giornalino online (idea di Chiavari)
 - scrittura di un giallo (idea di Castelnuovo)
 - percorso di orientamento sul blog (idea di Chiavari)
 - podcast di lezioni (idea don Milani)
 - il Mediterraneo (idea Sanremo)
 - il rispetto del diverso (idea Carcare)
 - ...altre
- scansione delle attività: il progetto deve prevedere una scansione didattica delle attività dal semplice al complesso, ad es.
 - all'inizio è opportuno svolgere attività semplici e controllabili come compiti limitati proposti in rete a cui i ragazzi devono rispondere individualmente
 - in seguito, cominciare a lavorare in coppie (in classe e online) con il compito di affrontare un mini-situazione problematica cominciata in classe e continuata online
 - poi, lavorare per gruppi su problemi più aperti...
 - (è solo un esempio, l'importante che gli insegnanti progettino una scansione ragionata e ragionevole)
- agganciarsi a progetti già esistenti: se la classe è già impegnata su altri progetti e non si vuole rendere la situazione troppo complicata, si può agganciare il progetto classi 2.0 con quelli esistenti, perseguendoli attraverso l'apporto delle tecnologie 2.0
- continuità con l'anno precedente: le attività di quest'anno devono essere progettate in continuità con quelle dell'anno precedente; se avevate raggiunto un buon livello di naturalizzazione, continuate a perseguirlo con alcune tecnologie 2.0; come era prevedibile, la socializzazione si stava già sviluppando l'anno scorso (alcune scuole lo hanno osservato in modo formale attraverso questionari), quindi non dovete far altro che continuare, focalizzando le vostre progettazioni sulle competenze chiave esplicitate dagli indicatori
- valutazione: la valutazione sarà a cura dell'università attraverso schede di osservazione con le quali gli insegnanti potranno, anche autonomamente, sviluppare percorsi personalizzati.

Variabile di disegno

Il progetto (che è anche uno studio e una ricerca) intende analizzare se le attività con le tecnologie 2.0 favoriscono, da un lato, lo sviluppo di atteggiamenti collaborativi e, dall'altro, l'attivazione di interazioni cognitive avanzate in relazione alle attività in classe e in rete.

Sarà considerata una variabile di disegno: la presenza o l'assenza di attività con tecnologie 2.0 operazionalizzate secondo le seguenti caratteristiche:

- attività continuative in rete (LIM in rete, piattaforma, blog, social network, podcast, ...)
- collegamento dell'attività in aula con le attività a distanza (e viceversa)
- autorialità dell'alunno
- frequenti possibilità interattive
- attività collaborative in rete e in presenza

Variabili osservate

Le variabili osservate saranno: lo sviluppo di atteggiamenti collaborativi (operazionalizzati nella tab. 1) e l'attivazione di interazioni cognitive avanzate (operazionalizzate nella tab. 2)

Gli strumenti utilizzati per il rilevamento dei dati saranno i seguenti:

- test standardizzato (Amos 8.15 o la seconda sezione del MSLQ-Motivated Strategies for Learning Questionnaire adattato per le scuole secondarie di primo grado) somministrato da personale universitario ad inizio e fine anno scolastico alla classe 2.0 e, eventualmente, a una classe di controllo (questo lo decideremo insieme ai dirigenti) che non svolge attività con caratteristiche analoghe a quelle indicate nella variabile di disegno
- osservazioni di attività collaborative in classe ad inizio e fine anno scolastico: gli studenti della classe 2.0 saranno suddivisi in piccoli gruppi (3-4 elementi); verrà loro presentata una situazione problematica che dovrà essere affrontata lavorando intorno ad un computer collegato in rete

Le statistiche utilizzate saranno:

- t di student per prove ripetute (per verificare sviluppi e/o involuzioni)
- χ^2 di adattamento e di indipendenza (per verificare eventuali differenze fra le classi coinvolte)
- indici di correlazione fra gli indicatori relativi alla collaborazione e alle interazioni cognitive

Indicatori riguardanti la collaborazione e le interazioni cognitive complesse

Gli indicatori utilizzati per le osservazioni delle attività di gruppo saranno quelli presentati nelle seguenti tabelle

tab. 1 - indicatori per osservare lo sviluppo di attività collaborative

INTERAZIONI	INDICATORI	ESEMPI CON LE TECNOLOGIE
Settore strutturale		
Assegnare ruoli	Cambia ruolo in accordo con gli altri membri	Sì, in effetti, è meglio se scrivo che sono più veloce, tu sei più bravo graficamente
Leadership diffusa	Cambia status in accordo con gli altri membri	Visto che conosci bene il software per registrare e montare l'audio, è meglio se coordini tu il lavoro
Interdipendenza positiva	Collega il proprio apprendimento con quello degli altri membri	Ora ho capito perché volevate mettere il link per quella pagina su quella parola...si capisce meglio il collegamento
Settore di compito		
Distribuzione compiti	Il carico è distribuito in maniera equilibrata e funzionale alle caratteristiche di ognuno	Tu puoi cercare le informazioni mentre noi due pensiamo all'architettura dell'ipertesto
Apertura decisionale	La decisione è aperta a tutti i membri del gruppo	Secondo me è meglio applicare sfondi diversi nelle relative icone, così si capisce meglio cosa bisogna cliccare
Scaffolding	Si attuano sostegni per i membri in difficoltà	Non ti preoccupare se non sai montare le immagini, ora le scarichiamo e poi ti faccio vedere i comandi principali
Settore emotivo		
Fiducia/affidamento	I membri meno esperti chiedono e ottengono sostegno dai membri più esperti	Sai usare bene questo software, come hai ottenuto quell'effetto?
Autoefficacia	I membri individuano le risorse necessarie per lo svolgimento del compito all'interno del gruppo	Io so elaborare un foglio elettronico per fare prima i calcoli, tu sistema le informazioni in ordine alfabetico
Settore tecnologico		
Utilizzo tecnologia	I membri coordinano l'utilizzo dello strumento in modo funzionale all'obiettivo	Tu utilizzi lo scanner mentre noi elaboriamo l'immagine con un software grafico
Alternanza, affidamento...	I membri suddividono il compito in unità funzionali da svolgere con diverse strumentazioni e lo affidano ai membri con expertise differente	La parte sulla storia curala tu che l'hai capita meglio, io penso ad assemblare il tutto nella pagina iniziale del sito

tab. 2 - indicatori per osservare le interazioni cognitive

settori	INTERAZIONI COGNITIVE SEMPLICI	INTERAZIONI COGNITIVE COMPLESSE
Discussione	<ul style="list-style-type: none"> • propone interventi non riferiti all'argomento di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone molti interventi riferiti all'argomento del gruppo
	<ul style="list-style-type: none"> • pone questioni semplici; 	<ul style="list-style-type: none"> • pone questioni complesse;
	<ul style="list-style-type: none"> • sollecitato, non propone risposte a questioni emerse nel gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone risposte a questioni emerse nel gruppo
	<ul style="list-style-type: none"> • propone modalità comunicative univoche 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone modalità comunicative differenziate per affrontare le discussioni
Argomentazione	<ul style="list-style-type: none"> • risponde senza argomentare; 	<ul style="list-style-type: none"> • risponde argomentando;
	<ul style="list-style-type: none"> • sollecitato, non verifica la pertinenza delle problematiche poste; 	<ul style="list-style-type: none"> • verificare la pertinenza delle problematiche poste;
	<ul style="list-style-type: none"> • accoglie la riflessione altrui in maniera acritica; 	<ul style="list-style-type: none"> • accoglie la riflessione altrui in maniera critica;
	<ul style="list-style-type: none"> • rifiuta la riflessione altrui in maniera acritica; 	<ul style="list-style-type: none"> • rifiuta la riflessione altrui in maniera critica;
Gestione informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • procura informazioni non elaborate; 	<ul style="list-style-type: none"> • procura informazioni elaborate;
	<ul style="list-style-type: none"> • propone informazioni non collegate alle informazioni già reperite; 	<ul style="list-style-type: none"> • propone informazioni collegate alle informazioni già reperite;
	<ul style="list-style-type: none"> • sollecitato, tende a lasciare in sospeso il lavoro svolto senza concluderlo 	<ul style="list-style-type: none"> • riassume e conclude