



FunTeaching: un portale per l'apprendimento attivo

Nuccia Silvana Pirruccello, Gianluca Tramontana
Formazione -inglese e ICT- scuola secondaria superiore
silvana@funteaching.it - webmaster@funteaching.it

Parole chiave: blended learning, costruttivismo sociale, stili di apprendimento, ambienti di apprendimento.

Abstract

FunTeaching è un portale per l'apprendimento attivo. Il presente contributo ne descrive l'architettura e le caratteristiche per mostrare come la tecnologia possa adattarsi ad una metodologia costruttivista per generare insegnamento e apprendimento attivo. Le modalità e funzionalità del sistema web-based progettate e gradualmente implementate, vengono esplorate nelle loro applicazioni alle classi virtuali, mentre i principali aspetti dell'apprendimento-insegnamento blended, i vantaggi e le potenzialità, vengono discussi sulla base delle esperienze professionali nelle scuole secondarie, nell'ambito della formazione degli adulti e dei docenti in servizio. Un'attenta analisi dei bisogni degli utenti è stata il punto di partenza per la progettazione di materiali multimediali come valore aggiunto all'interazione nella piattaforma.

1 Introduzione

Il nostro modello segue i criteri di una concezione costruttivista in cui l'apprendimento è efficace e significativo solo se olistico, euristico e condiviso: ciascun componente del gruppo di apprendimento deve essere messo nelle condizioni, una volta chiariti e condivisi gli obiettivi del percorso, di 'imparare facendo'. I bisogni degli utenti non costituiscono solamente il punto di partenza ma una guida costante nella progettazione di oggetti di apprendimento e di moduli didattici flessibili per una comunicazione multimediale efficace.

L'interazione e la comunicazione nelle classi virtuali sono incentrate sui compiti e non sugli strumenti. Non è la tecnologia ad avere la priorità, anzi potremmo dire che essa si rende 'trasparente' all'uso per spostare l'attenzione sui contenuti da veicolare. Essa è un padrone di poco conto ma un grande servitore se applicata con gradualità e nel rispetto dei principi elementari di ergonomia didattica. Alla base di tutto ciò si pone la necessità di organizzare il gruppo-classe, sia reale che virtuale, come una comunità di pratica con una particolare attenzione agli stili di apprendimento. In ogni caso, la negoziazione continua di un progetto di apprendimento con gli attori coinvolti nel processo, mentre il corso viene erogato, potrebbe risultare rischiosa in termini di consegne e tempi di realizzazione che vanno rigorosamente fissati e rispettati.

2 Alcune teorie sul tutoraggio online e gli stili di apprendimento

Prima di entrare nel merito delle esperienze, sarebbe opportuno sfatare una serie di pregiudizi sull'apprendimento online che, a maggior ragione, non hanno motivo di esistere in modalità blended. Il fatto che i tecno-evoluti siano i più avvantaggiati viene ridimensionato dalla forte tendenza al peer tutoring, vissuta come condizione naturale all'interno del gruppo di apprendimento: persino coloro con scarsa alfabetizzazione informatica sono riusciti non solo ad orientarsi su *FunTeaching*, rigorosamente in lingua inglese, ma a produrre e uploadare i propri elaborati nella classe virtuale.

L'opinione diffusa che in rete si lavori poco rispetto a quanto accade in una classe reale è assolutamente infondata se solo si pensa al fatto che tutto ciò che avviene nella classe virtuale si conserva e rimane a disposizione della 'learning community' o può essere quanto meno archiviato in un Cdrom. Nelle nostre attuali classi reali, lo studente perde traccia persino dei propri elaborati che vengono, a tempo opportuno, impacchettati e spediti per il riciclaggio della carta. Il docente che allestisce ambienti di apprendimento virtuali e reali sceglie di non 'urtare' dall'esterno ma di assistere dall'interno il processo individuale e unico di costruzione di significati personali e condivisi. La sua attenzione non è sulla critica del 'prodotto' ma sull'analisi e l'assistenza al processo personale

di produzione di chi apprende.

2.1 Contesto e Pedagogia

Colui che apprende è un individuo, con le motivazioni personali per lo studio, una propria modalità di accesso alle risorse, e con le proprie pratiche e abitudini di studio. La prima cosa per gli educatori è conoscere i propri utenti e le loro modalità di apprendimento per l'applicazione di una corretta pedagogia. Nel sistema *FunTeaching* il contesto applicativo è principalmente blended, o per lo meno è stato utilizzato fino ad ora principalmente con questa modalità, in cui le lezioni in presenza vengono integrate con le attività didattiche nella relativa classe virtuale.

2.2 Personalità e stili di apprendimento

In generale si pensa che gli introversi siano più svantaggiati nelle lezioni in presenza e che invece l'ambiente online possa essere utile per loro a recuperare lo svantaggio. Introversi ed estroversi partecipano in misura grossomodo simile anche se le modalità esperienziali sono diverse, come confermato da alcuni risultati ottenuti su *FunTeaching* in cui la scelta dello svolgimento delle attività prevede anche una comunicazione individuale con il docente-tutor, una sorta di diario di bordo, in cui negoziare compiti e consegne individuali e di gruppo. Più che una distinzione tra introversi ed estroversi, si preferisce optare per una distinzione tra coloro che intendono fermarsi ad un approccio di superficie, fortemente scoraggiato in *FunTeaching*, e approcci sempre più profondi garantiti da un buon lavoro di scaffolding da parte del docente-tutor.

2.2.1 Approccio di superficie

L'approccio di superficie vede colui che apprende concentrato, ad esempio, su frasi e parole chiave di un testo assegnato come compito e tendenzialmente incline ad imparare mnemonicamente e non in maniera significativa. Un approccio di superficie comprende in genere i seguenti rischi:

- un uso molto limitato delle abilità cognitive;
- l'attenzione ai dettagli piuttosto che alla costruzione di una struttura in cui ogni dettaglio possa essere posto e riorganizzato;
- il completamento dei compiti con uno sforzo minimo ma non necessariamente efficiente;
- un uso limitatissimo di concettualizzazione astratta;
- l'assenza di riflessione critica e personale nel rapporto con testi e risorse web.

2.2.2 *Approccio in profondità*

L'approccio in profondità comporta che colui che apprende faccia esperienza degli oggetti di apprendimento in maniera olistica e che ne ricerchi di volta in volta la struttura e il significato. Ciò comporta, a parte il prezioso lavoro di scaffolding da parte del docente-tutor, alcuni fondamentali compiti:

- l'impiego di strategie di concettualizzazione efficaci ed efficienti, proprio perché aperti a diverse forme di concettualizzazione;
- la ricerca di interconnessioni tra concetti e dati piuttosto che l'ammasso di enormi quantità di dati;
- il coinvolgimento e l'assunzione di responsabilità personale per il proprio apprendimento;
- un impiego alto delle abilità cognitive;
- un approccio riflessivo e metacognitivo.

2.3 *L'inventario degli stili di apprendimento di Kolb*

Una delle classificazioni degli stili di apprendimento più ampiamente adottata fa riferimento alle quattro modalità di apprendimento identificate da Kolb (1976) sulla base della teoria dell'apprendimento esperienziale¹. Essa classifica colui che apprende come attivo, riflessivo, sperimentatore e teorizzante.

Vediamo adesso di valutare i risultati a cui perviene Kolb in termini di percentuale di coloro che apprendono in base a determinate modalità e al ruolo del formatore, che se paragonato all'e-tutor o al mentor può rivelarci qualcosa anche sulle modalità di apprendimento negli ambienti online. Analizziamo il seguente schema che ne sintetizza gli aspetti principali.

Cominciamo dal quadrante del 'WHY' in cui si colloca il 35% di coloro che apprendono se ciò che viene presentato come oggetto di apprendimento è significativo, connesso ai valori e alle emozioni. Chi si colloca in questo quadrante tende a realizzare i propri obiettivi di apprendimento attraverso una buona interazione con gli altri e con il docente-tutor. La costruzione del rapporto è fondamentale per chi oscilla tra la riflessività e la sperimentazione concreta, perciò il ruolo del formatore deve essere quello di motivatore. Passiamo al quadrante del 'WHAT' in cui si colloca il 22% di coloro che apprendono sulla base dei fatti, sono favorevolmente motivati dalla ricerca e vogliono sapere cosa ne pensa l'esperto. Riflettono sulle idee considerando generalmente irrilevante l'utilità pratica. Sono degli osservatori che tendono alla concettualizzazione astratta. Desiderano che il formatore sia essenzialmente un insegnante. Nel quadrante del 'HOW' si colloca il 18% di coloro che apprendono testando le teorie e necessitano di sapere come funzionano le cose valutandone l'usabilità con esercizi e richiesta di feedback. Per loro il formatore deve essere un is-

¹ Cfr. David A. Kolb <http://www.learningfromexperience.com/>.

truttore e facilitatore. Infine nel quadrante del 'WHAT IF' troviamo il 25% di coloro che apprendono per tentativi ed errori, vanno alla ricerca delle possibilità nascoste e sono gratificati dall'autoscoperta. Pensano anche all'applicazione pratica di quanto appreso e a come potrebbero trarne eventuali vantaggi economici. Per loro il formatore è essenzialmente un collega.

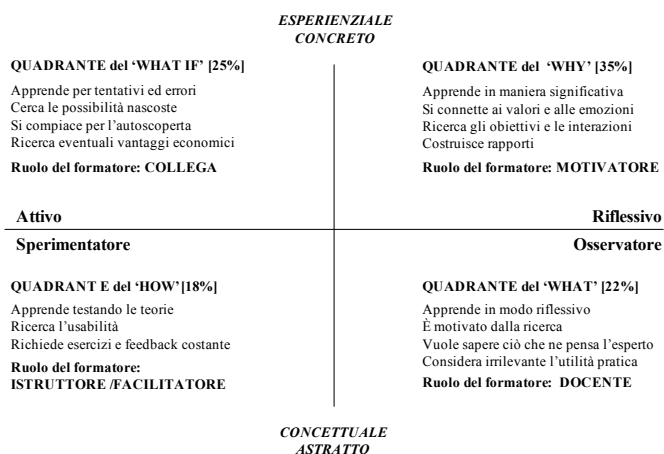


Fig. 1 Sintesi sulle modalità di apprendimento negli ambienti online riferite alla teoria di Kolb.

Honey e Mumford (1992) crearono la loro versione della classificazione di Kolb distinguendo ancora una volta quattro categorie: attivisti, pragmatici, teorici e riflessivi. Gardner, nella sua teoria delle intelligenze multiple, distingue sette/otto modalità di approccio correlate ai diversi tipi di intelligenza che determinano i diversi stili di apprendimento. Gli ambienti online sembrerebbero favorire coloro più inclini alla lettura e scrittura.

L'apprendimento blended su *FunTeaching* tende comunque ad attivare di volta in volta diversi tipi di intelligenza e canali preferenziali degli utenti anche attraverso la realizzazione di progetti di teatro in rete e la costruzione di ipertesti sulla storia locale².

3 Corsi e materiali didattici in FunTeaching

Alla base di tutti i corsi in modalità blended attivati fino a questo momento, vi è stata un'attenta valutazione dell'expertise di cui si dispone, sia per quanto riguarda lo sviluppo dei contenuti del corso in sé, che per quanto riguarda il

² cfr. 'The Talking Stones' http://www.funteaching.it/project/DigitalWriting/4_PietreParlanti.

modo in cui i contenuti sono gestiti ed erogati. Così, ad esempio, il corso monografico su *Animal Farm*, rivolto alle classi terminali, oltre ad inserirsi nel modulo interdisciplinare dal titolo *Potere e società* gestito da tutti gli insegnanti della classe, presenta schede interattive su pagine web relative ai dieci capitoli del romanzo con l'obiettivo principale di rafforzare le abilità di lettura in lingua originale e di offrire opportunità di scrittura creativa anche in lingua inglese.

Restringere il campo d'azione in termini di contenuti non esclude poi la possibilità di ulteriori approfondimenti. I contenuti sono quindi solo in parte strutturati e l'attenzione si concentra in misura maggiore sulla gestione delle relazioni studente-studente e studente-docente/tutor sia nella classe reale che virtuale. Gli aspetti più importanti del romanzo vengono presentati considerando la biografia dell'autore e la critica. Vengono presentati due livelli di lettura: elementare (livello della classica favola) e avanzato (il livello allegorico con implicazioni di carattere filosofico-Karl Marx, storico-Stalin e socio-culturali della ex Unione Sovietica).

In ogni caso per l'outline dei materiali didattici da erogare online e per la scelta del layout grafico è bene considerare soprattutto il profilo dei destinatari. Qualsiasi presentazione tiene conto delle caratteristiche e delle potenzialità dei linguaggi multimediali, alternando testi brevi a grafici, immagini e, se e quando è possibile, interventi audio o video. Due dei corsi blended attivati al momento prevedono, ad esempio, interventi audio e video: Il corso su *Animal Farm* e il corso di Lingua Inglese per adulti *Instant English*. Nel primo gli interventi audio con la produzione e l'upload di file mp3 sono legati ad un compito di scrittura creativa che prevede l'adattamento teatrale di ogni singolo capitolo realizzato a più mani e la registrazione con *Audacity*, realizzata a più voci. L'intervento video nel corso per gli adulti è strettamente connesso alla presenza di una *expertise* nel team di progettazione per l'uso competente di *Premiere 6*, che consente di raccogliere in unico medium le quattro abilità dell'ascolto, del parlato, della lettura e della scrittura. E' così possibile produrre lezioni-video interamente funzionali al corso, realizzate insieme con il gruppo classe in presenza, e delegare alla post-produzione l'intervento esperto per 'confezionare' il prodotto e uploadarlo nella classe virtuale.

E' sempre bene comunque integrare i materiali che devono essere letti con altri anche importanti che dovrebbero essere letti e altri ancora che 'possono' essere letti solamente per il piacere di farlo.

4 I corsi project-oriented

La maggior parte dei corsi hanno una struttura laboratoriale con lo scopo di costruire ipertesti paralleli su materiali didattici semistrutturati³. Essi pre-

³ Cfr. i sei ipertesti in versione italiano-inglese della <http://www.funteaching.it/por->

suppongono un lavoro di gruppo e parte dei contenuti sono costruiti in base ai risultati delle interazioni tra docente-tutor e studenti. Ciò è particolarmente importante per i corsi blended di breve durata rivolti ai docenti in servizio. *PowerPoint in the classroom*, ad esempio, è stato progettato per un uso interattivo e creativo di un programma di presentazione, il cui uso limitato potrebbe relegarlo a semplice strumento di supporto alla lezione frontale.

5 L'Architettura di FunTeaching: strumenti di amministrazione e classi virtuali

Il sistema è stato interamente sviluppato in ASP 3.0 per una maggiore interazione con l'utenza. Ogni utente registrato è provvisto di username e password per essere identificato e accedere al portale in cui sono presenti tutti gli strumenti di amministrazione classici, dalle news, ai link, ai materiali didattici. Particolare attenzione è stata dedicata alla procedura di creazione del profilo degli utenti. Esiste infatti una gerarchia di n livelli personalizzabili dall'amministratore. Ogni utente può fare parte di una o più gerarchie ed essere abilitato all'esercizio delle funzioni in essa specificate. Tutto ciò rende notevolmente duttile il processo di amministrazione degli utenti in quanto si ha il completo controllo su *chi fa cosa*.

L'amministrazione delle classi virtuali ripercorre la stessa logica e le stesse procedure dei 'livelli utente'. Infatti con una relazione uno-molti è possibile assegnare ad un utente una o più classi virtuali a cui accedere. Lo studente entra nella classe dallo user menu, che oltre a presentare il tasto di accesso alle classi virtuali, dà anche la possibilità all'utente di cambiare i propri dati o di accedere alle sessioni di lavoro sincrono in chat, che viene utilizzata anche come momento di interazioni più libere. Il pannello di controllo comunica all'utente il numero degli accessi, incluso quello in corso, e lo introduce nella classe virtuale dove trova altri nove strumenti a sua completa disposizione per una gestione diretta e personalizzata:

- descrizione del corso e piano di lavoro;
- lavagna condivisa;
- comunicazioni personali del docente/tutor al singolo studente;
- bacheca per le comunicazioni del docente/tutor a tutto il gruppo-classe;
- la valutazione dei singoli elaborati;
- la lista di tutti i componenti del gruppo-classe;
- i materiali online e i test per auto-valutazione realizzati dal docente;
- una sezione per l'upload dei propri elaborati ;

[tal/link_useful.asp](#).

- una sezione per il download di tutti i materiali uploadati dai componenti del gruppo-classe.

Il backoffice di *FunTeaching* è molto flessibile e viene utilizzato per l'intera amministrazione del portale, dalla gestione dei contenuti in generale (ipermedia, news, link, sondaggi etc.) alla gestione degli oggetti di apprendimento nelle classi virtuali.

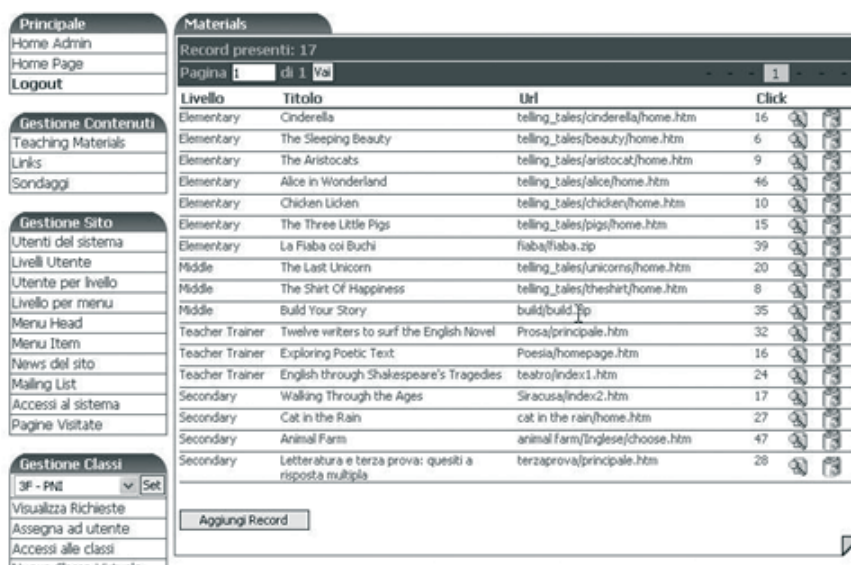


Fig.2 Il back office di FunTeaching

La figura 1 mostra le varie parti della gestione del portale ed in particolare la pagina della gestione dei contenuti – *Teaching Materials*.

In *FunTeaching* ver.2.0 gli e-tutor hanno la completa amministrazione della classe e godono degli stessi privilegi degli amministratori del sito, relativamente alla classe loro assegnata, senza per questo sconvolgere la gerarchia del sistema, tutti i poteri e privilegi vengono assegnati al docente -tutor aprioristicamente quando viene settata la *Nuova Classe Virtuale* dal *Menu Gestione Classi*.

6 Conclusioni e ulteriori considerazioni

Ecco un esempio di come una classe virtuale è stata settata come supporto ad un seminario di 32 ore in presenza per il conseguimento del diploma in Programmazione Neurolinguistica rivolto a 25 docenti, gestito da Nick Owen e che ha previsto un lavoro di coordinamento e tutoraggio nella relativa classe virtuale di *FunTeaching* per lo sviluppo di un Cdrom con i materiali del corso.

I partecipanti hanno così avuto l'opportunità di condividere l'esperienza nel-

l'ambiente di *FunTeaching*, prima, durante e anche dopo il seminario attraverso chat e forum e con l'utilizzazione delle sezioni di upload e download di materiali didattici da molti utilizzati nei mesi successivi per mettere in comune alcune applicazioni di quanto appreso nella propria didattica quotidiana.

The screenshot shows the 'Control Panel' for user Silvana Pirruccello (User code: CRT-000006). The interface includes a navigation menu on the left with sections like 'Main Menu', 'User Menu', 'Administration', 'Teaching Materials', and 'Links'. The main content area displays the user's registered on-line courses in a table format.

You have registered for the following on-line courses:			
Code	Title	Registration Date	
004	TESOL-Italy Siracusa Group	04/02/2004	Accedi
001	SerendipTown	29/01/2004	Accedi
002	Instant English	04/02/2004	Accedi
011	INLPTA Diploma Certification In Education	12/05/2004	Accedi
003	InfoTech-Corso I.F.T.S.	04/02/2004	Accedi
010	Everyday English	16/04/2004	Accedi
009	SF- PNI	05/02/2004	Accedi
006	4S- Bilinguismo	04/02/2004	Accedi
008	4F - PNI	05/02/2004	Accedi
007	3F - PNI	05/02/2004	Accedi
005	IIIS-Beni Culturali	04/02/2004	Accedi

Below the table, there is a note: "If you want to apply for other courses, click here for your application form. You will be registered and receive confirmation by e-mail within 24 hours at your personal e-mail box." At the bottom, a notice states: "Notice: Click on LogOut to quit the working session."

Fig. 3 Le classi attivate in FunTeaching dal 2004

FunTeaching ha una serie di caratteristiche che sono modulari, sia per le attività didattiche che per i format dei corsi che garantiscono uno sviluppo flessibile. Ogni volta che si decide di implementare degli add-on o di modificare le funzionalità preesistenti, viene condotta un'attenta analisi dei vantaggi e degli eventuali limiti in termini di usabilità per ottenere risultati sempre migliori. In effetti, alcuni add-on e strumenti di scrittura individuale e collaborativa, inizialmente progettati a supporto delle classi virtuali, hanno raggiunto con l'uso un'autonomia tale da imporre una riprogettazione del portale che adesso ha anche al proprio interno un laboratorio di scrittura online in versione italiana-inglese: *ScribaLAB*, che richiederebbe nella sua autonomia una trattazione a parte. Il sistema ha consentito fino ad ora di realizzare tre obiettivi di un buon insegnamento blended: un apprendimento attivo ed interattivo, una buona organizzazione di corsi e lezioni, il feedback immediato di docenti e studenti. Altri aspetti, quali una comunicazione didattica efficace o il mantenimento di un ambiente di apprendimento vivace e attivo, non dipendono dal supporto tecnologico ma sono strettamente connessi alla qualità e all'organizzazione del lavoro da parte di docenti e tutor.

BIBLIOGRAFIA

- Anichini A. (2003), *Testo, Scrittura, Editoria Multimediale*, Milano, Apogeo.
- Bolter J. D. (2002), *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesti e storia della scrittura*, Milano, Vita e Pensiero.
- Borelli M., Savarese N. (2004), *Te@tri nella rete. Arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, Roma, Carocci.
- Calvani A. (2004), *Che cos'è la Tecnologia dell'Educazione*, Roma, Carocci.
- Calvani, A., Rotta M. (2000), *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica online*, Trento, Erickson.
- Cangia C. (2001), *Teoria e pratica della Comunicazione Multimediale*, Roma, Tuttoscuola.
- Goto K., Cotler E. (2002), *Web ReDesign: strumenti e metodi per la riprogettazione di un sito Web*, Milano, Apogeo.
- Handler Miller C. (2004), *Digital Storytelling, a creator's guide to interactive entertainment*. Elsevier, Focal Press.
- Lodrini T. (2002), *Didattica Costruttivistica e Ipermedia*, Milano, FrancoAngeli.
- Lynch P. J., Horton S. (2000), *Web guida di stile*, Milano, Apogeo.
- Postai S. (2004), *Siti che funzionano*, Milano, Hops..
- Ranieri M. (2005), *E-learning: modelli e strategie didattiche*, Trento, Erickson.