

Blended Learning e Inverted Classroom in un Social Net-work

Marcella Marcelli
Istituto Tecnico Agrario "Celso Ulpiani"
Viale della Repubblica n. 30, 63100, Ascoli Piceno
marcella.marcelli1@istruzione.it

Lo scopo dell'articolo è esporre i primi risultati e le potenzialità di un Blended learning realizzato grazie alla creazione di un Social Network privato su Ning allo scopo di consentire all'insegnante di liberarsi dalla tirannia della trattazione del contenuto e di offrire opportunità di apprendimento personalizzato, strutturate utilizzando sia risorse on line che risorse auto-prodotte grazie a freeware ed applicazioni Web 2.0, ed agli studenti di raggiungere i seguenti obiettivi: avere l'opportunità di accesso on-time e on-demand a percorsi interattivi; essere avviati all'acquisizione di una "digital literacy" indispensabile per il "life-long learning"; disporre uno spazio per l'organizzazione e la condivisione di un proprio e-portfolio che testimoni competenza in L2 ed abilità del 21° secolo; usufruire di un'interfaccia familiare per comunicare, e cooperare in maniera sincrona ed asincrona, con i compagni e il docente.

1. Introduzione

La tecnologia degli anni '90 ha causato una completa metamorfosi socio-economica planetaria: la sopravvivenza in tale nuovo contesto è possibile solo a coloro che posseggono l'infrastruttura e l'istruzione per connettersi con la piattaforma mondiale [Friedman, 2006]. Le abilità tecniche sono sempre più critiche per il successo in ogni campo ed il divario digitale è un crescente problema di cui l'istruzione ha il dovere morale di occuparsi [Johnson, 2009]. Tutte le istituzioni hanno imparato a sfruttare e beneficiare delle nuove tecnologie, mentre la scuola è rimasta anacronisticamente ancorata a tempistiche e modalità auto-referenziali dell'era industriale [Parisi, 2009], sorda ad avvertimenti autorevoli e per niente spaventata dalla crisi planetaria, la cui soluzione dipende dalla formazione di generazioni adeguatamente preparate ad affrontarla [Gurría, 2009]. Non si può più ignorare, o peggio ancora condannare, la realtà dei nativi digitali [Prensky, 2001] dell'era d.G. (dopo Google): i tempi sono maturi per un cambiamento radicale e la tecnologia è la chiave di volta per produrre un miglioramento potente dei risultati [Smith et al, 2009]. Ricerche [Means, 2009] ed esperimenti [Rimer, 2009] dimostrano inequivocabilmente quanto sia efficace far transitare la didattica tradizionale attraverso la multimedialità interattiva, rovesciando tempi e i modi dell'apprendimento [Lage et al, 2000] [Bowen, 2006], conquistando all'insegnante un ruolo straordinariamente importante e senza precedenti [Rallis et al, 1995], e consentendo a tutti gli studenti di raggiungere risultati di qualità e di acquisire strumenti ed abilità indispensabili per affrontare le sfide continue della società della conoscenza.

La necessità di cercare di adeguare, almeno parzialmente, l'insegnamento della mia disciplina - l'inglese - alla composita realtà globale, mi aveva già portato nell'a.s. 2008-2009 a chiedere l'autorizzazione alle famiglie per progetti che prevedevano il reperimento da parte degli studenti di materiale in Creative Commons su Internet da utilizzare per pubblicazioni multimediali, visionabili sul blog <http://marcellamarcelli.blogspot.com>. L'entusiasmo dei ragazzi ed i loro progressi nell'acquisizione della seconda lingua, ottenuti grazie allo sfruttamento di alcune potenzialità del Web 2.0, come l'utilizzo dello Story Telling Digitale per realizzare progetti da pubblicare sul canale "celso ulpiani" di You Tube e presentazioni in Power Point, redatte cooperativamente grazie a Google Docs, sono stati un'ulteriore conferma dell'efficacia di modalità significative di incorporazione di tecnologia nella didattica. Il desiderio di organizzare uno spazio privilegiato in cui stimolare la motivazione e l'interesse degli studenti di un Istituto Tecnico Agrario di provincia si è concretizzato nella creazione di un social network privato su Ning. La decisione della modalità di accesso alla piattaforma sociale solo su invito è stata determinata dalla necessità di tutelare la privacy dei ragazzi, che, sul network, utilizzano nomi e cognomi reali e foto personali: diapositive del network e del tipo di materiale che vi è linkato e postato sono visionabili seguente indirizzo: <http://poster.4teachers.org/worksheet/view.php?id=143505>. Qui di seguito illustrerò le ragioni della scelta di un social network, la modalità della sua strutturazione, gli strumenti per il reperimento, la creazione e l'organizzazione del materiale linkato ed incorporato nel network, la tempistica e la modalità di attivazione ed utilizzo della piattaforma sociale, gli obiettivi didattici del progetto, le ricadute già osservate sull'apprendimento degli studenti e le potenzialità future di questo strumento costruttivista.

2. Come è nata l'idea di utilizzare un social network

La soluzione della crisi economica mondiale senza precedenti, già costata 57 milioni di posti di lavoro nell'ambito OECD, è nelle mani dell'istruzione: qualifiche di alto livello per tutti, abilità collaborative, problem-solving, 'literacy' dei Media e dell'Informazione, nozioni di finanza, adattabilità e creatività sono indispensabili [Gurría, 2009]. Per formare menti "disciplinate", "sintetizzatrici", "etiche" e "creative", le scuole debbono utilizzare la tecnologia: l'innovazione transita solamente attraverso la potenza di calcolo dei computer e l'interconnessione della comunità scientifica [Gardner, 2009]. Apprendimento, comunicazione, cooperazione 24 ore su 24 e nuove opportunità di lavoro sono a disposizione di chiunque possieda un computer, un netbook, o uno smartphone, usufruisca di una connessione veloce ad Internet, parli almeno due lingue (preferibilmente una dovrebbe essere l'Inglese), sia in grado di trovare, valutare, organizzare ed utilizzare creativamente l'informazione che è sul web.

In Italia, purtroppo però, i divari digitali non sono trascurabili: a settembre 2009, secondo Internet World Statistics, solo poco più del 50% della popolazione risultava connessa, e anche quest'ultima, corpo docente incluso [Rivoltella, 2008], è lontana dal raggiungimento della "digital literacy" [Olimpo, 2008]. Una situazione grave presente anche in tutte le sette classi in cui insegno inglese (3 prime, 1 seconda, 1 terza, 1 quarta ed 1 quinta), e nelle quali il 5% degli studenti non possiede un computer ed il 15% non può usufruire di una connessione ad Internet a casa: i ragazzi interconnessi hanno sviluppato nuove modalità di interazione sociale multimediale permanente e in

rari casi hanno intrapreso a sperimentare la tecnologia in maniera dilettantistica, ma non sono in grado né di sfruttare autonomamente il potenziale formativo di Internet, né di creare prodotti multimediali di qualità. Con 156 studenti e solo tre lezioni (di 50') settimanali nel biennio e appena due nel triennio, la necessità di estendere il tempo oltre l'orario scolastico e di realizzare insegnamento personalizzato includendo materiale disciplinare tradizionale e, contemporaneamente, sviluppando abilità del 21° secolo [Partnership for the 21st Century Skills, 2009] poteva essere soddisfatta solo facendo transitare la didattica su di una piattaforma on line. La scelta di un social network è stata determinata dal fatto che esso presenta contemporaneamente quattro vantaggi: il primo è l'interfaccia di interazione sociale familiare, simile a Facebook, relativamente semplice da utilizzare che offre occasioni di apprendimento cooperativo e l'opportunità di sviluppare e/o migliorare la "digital literacy"; il secondo consiste nella facilitazione della comunicazione (nel caso in esame, esclusivamente in L2) fra studenti e fra studenti ed insegnante, poiché funge da canale di contatto efficiente, privilegiato e costantemente attivo in modalità sincronica e/o diacronica tramite chat, messaggi, commenti, blog; il terzo è costituito dalla flessibilità ad accogliere idee emergenti, sia nelle home page personali che nel layout generale, che lo rende facilmente aggiornabile per soddisfare le esigenze di insegnamento ed apprendimento; il quarto, infine, consiste nell'accesso on-time e on-demand ad innovazione, ad informazione e ad un'ampia gamma di materiale multimediale indicizzato funzionale al raggiungimento di obiettivi minimi, al recupero di contenuti, all'approfondimento disciplinare ed allo sviluppo di abilità del 21° secolo.

3. Come è stato strutturato il social network

Una volta definito il nome, "Students' meeting point", scelto l'indirizzo web (<http://havefunanadlearn.ning.com>), optato per la modalità di pubblicazione privata, e personalizzato un modello standard, ho inserito le seguenti caselle nella Main Page: tre Text Box, la prima per pubblicare un avatar parlante (www.voki.com) che consente di registrare messaggi vocali, la seconda per spiegare le modalità di svolgimento del test di ingresso on line ed accedervi - e la terza text-box molto ampia, intitolata "My stuff for you", nella quale, suddivise per argomento, ho organizzato risorse utili per tutti gli studenti, come link a dizionari bilingue e monolingue on line, presentazioni, reading e listening comprehensions, giochi, quiz e ad attività extra di vario tipo; Groups, per creare 7 gruppi classe, ognuno con il rispettivo nome e foto scaricata in licenza Creative Commons da Flickr (poi sottoposta a giudizio degli studenti tramite Forum) ed un proprio percorso di risorse specifiche; Music, per consentire agli studenti di caricare e condividere i progetti audio autoprodotti; Photos, per permettere ai membri di inserire immagini di loro gradimento, purché con commento e descrizione in L2; Videos, per video da me scelti utili sia al raggiungimento di obiettivi disciplinari che allo sviluppo della "digital literacy" - come quelli della Common craft (<http://www.youtube.com/user/leelefever>) - nonché per quelli prodotti e/o scelti dai ragazzi (la pubblicazione è subordinata alla presenza di titolo e/o commento in L2); Blogs, per post miei e degli studenti, sia quelli spontanei che quelli assegnati come compiti; Forum, per uno spazio di discussioni relative ad argomenti disciplinari; Events, che per ora ha ospitato solo un concorso fotografico a premi; Chat, da utilizzare rigorosamente per interventi in inglese; Latest Activity, per monitorare tutte le azioni

degli studenti; Birthdays, per rendere noti in anticipo i compleanni degli studenti e inviare tempistici messaggi di auguri, semplici o multimediali; Awaiting Approval, per controllare foto e video postati da studenti ed in attesa di approvazione.

4. Reperimento, produzione ed organizzazione del materiale

Il materiale didattico accessibile agli studenti registrati nel social network include risorse e Learning Object disponibili in internet ed auto-prodotti grazie al Web 2.0, strutturate in percorsi didattici per il raggiungimento di obiettivi disciplinari e trans-disciplinari.

Per reperire strumenti e risorse utili all'apprendimento (manuali, siti, LO, giochi ecc.) e persino unità didattiche complete attingo all'enorme serbatoio di lezioni on line: fra i siti più ricchi di materiale di qualità vi sono www.ipl2.org, www.merlot.org, www.curriki.org. Per trovare contenuto da utilizzare per LO ed unità didattiche relative ad argomenti specifici, mi avvalgo, a seconda delle diverse esigenze, di motori di ricerca (Google, Excite, Exalead, Lycos, FastSearch e HotBot), di metamotori, (Dogpile, Metacrawler e Search), delle directory di Google, Yahoo, About.com, e anche di YouTube e Teacher Tube. Le risorse autoprodotte includono presentazioni di argomenti curriculari, pubblicate on line grazie a Google Docs, YouTube, Vimeo, LO di vario tipo appoggiati sul provider Altvista, conversazioni digitali sul sito <http://voicethread.com> e test formativi e sommativi realizzati on line sul sito www.classmarker.com. Il materiale video è prodotto grazie ai software Photo Story 3 (con foto scaricate da Flickr in licenza Creative Commons) e Jing: tali risorse vengono utilizzate da sole, o in unità didattiche integrandole come LO in pagine realizzate con software Hot Potatoes.

Per strutturare in maniera organica e funzionale risorse reperite on line e/o auto-prodotte mi avvalgo di <http://poster.4teachers.org>: uno strumento freeware intuitivo ed estremamente utile che consente, tramite uno schema personalizzabile, la creazione e la pubblicazione, su pagine web, di percorsi didattici utilizzati per assegnare agli alunni un compito eseguibile visitando la lista dei link cliccabili forniti. Questa applicazione consente anche agli alunni stessi di produrre dei Web Poster per dimostrare il completamento di progetti.

Le pagine Web Poster Wizard, le varie risorse individuate sul web e/o auto-prodotte vengono poi inserite nel Social Network, sulla Main Page, sulla pagina di un gruppo, o sulla home page di uno o più studenti, scegliendo una o più parole nella descrizione della risorsa stessa per linkarci l'URL, in modo che tutti i ragazzi possano accedervi con un semplice click: il social network diventa così una sorta di archivio e, contemporaneamente, un "documento programma" in continua evoluzione, organizzato in maniera funzionale sia per l'insegnante che per gli alunni.

5. Modalità di attivazione ed utilizzo della piattaforma

Durante le vacanze estive ho creato il social network ed ho iniziato, nelle modalità descritte più sopra, a reperire, produrre, organizzare, incorporare e/o linkare risorse potenzialmente utili sia a tutti gli studenti che ai singoli gruppi classe, al fine di verificare situazioni di ingresso, ripassare il programma dell'anno precedente e raggiungere obiettivi disciplinari e trans-disciplinari. Ho poi redatto una lettera di richiesta di autorizzazione rivolta ai genitori di ogni alunno per ottenere il consenso a creare un

account di posta elettronica, a far navigare il loro figlio in internet e a pubblicare in siti web progetti originali prodotti dal loro figlio. Nella lettera mi sono impegnata a trattare il problema della sicurezza in rete e del rispetto del diritto d'autore, nonché a tutelare la privacy dei ragazzi. Nel corso dell'anno scolastico, tenendo conto dei feedback progettuali e dei risultati ottenuti dagli studenti, ho continuato ad aggiornare le risorse messe a disposizione, allo scopo di fornire supporto utile per recupero e occasioni per il potenziamento degli alunni che avessero raggiunto gli obiettivi minimi: il materiale multimediale prodotto dai ragazzi ha ulteriormente arricchito la varietà di risorse a disposizione della comunità. Questa implementazione continua è la ragione alla base della definizione di Students' meeting point come un "net-work" costruttivista, ovvero un "work in progress" che si avvale dell'interazione e della progettualità dei partecipanti per crescere: tale caratteristica costituisce uno dei suoi punti di forza, per l'estrema adattabilità con cui è in grado di rispondere dinamicamente a esigenze concrete di insegnamento e di apprendimento. La home page personale di ogni alunno si è rivelata estremamente preziosa sia per l'insegnante, per linkare percorsi individualizzati o risorse utili al singolo studente, che per lo studente stesso, per linkare o fare l'embed delle proprie creazioni multimediali ponendo le basi per un e-portfolio.

Le modalità di utilizzo del network da parte degli studenti sono due: quella autonoma, in orario extrascolastico, e quella in orario antimeridiano nel laboratorio multimediale della scuola. Ognuna consente di sfruttare le peculiari potenzialità della piattaforma sociale per raggiungere obiettivi diversi. L'accesso in orario scolastico, fondamentale in fase iniziale di utilizzo, continua ad essere indispensabile. In un primo momento, infatti, a causa di una ridotta alfabetizzazione digitale di primo livello – in parte resa ancora più evidente dall'utilizzo esclusivo di L2 sulla piattaforma - circa metà degli studenti mostrava problemi nella navigazione del sito stesso, rendendo indispensabile la presenza dell'insegnante e l'uso di un proiettore. Attualmente, invece, grazie alla disponibilità di un computer per studente nel laboratorio multimediale della scuola, la caratteristica dell'accesso simultaneo a percorsi personalizzati in orario scolastico consente al docente di poter dedicare del tempo ad ogni singolo alunno per soddisfare specifiche richieste di chiarimenti o approfondimenti on-demand senza bloccare tutta la classe per esigenze singole. A scuola, inoltre, gli alunni che non possono accedere ad una connessione internet da casa per collegarsi a piattaforme collaborative, possono lavorare a progetti di coppia o di gruppo usufruendo della presenza fisica dei compagni. Anche l'esecuzione di test sommativi online, al contrario di quelli formativi, avviene in orario antimeridiano.

La disponibilità costante sulla piattaforma sociale di strumenti multimediali per lo studio, test formativi, chat e messaggistica con compagni ed insegnante è una risorsa fondamentale per stimolare sia l'apprendimento autonomo che quello cooperativo, per favorire la circolazione delle informazioni, l'autovalutazione e la valutazione del lavoro dei compagni, nonché il monitoraggio dei progressi degli studenti da parte degli stessi alunni, dei loro genitori e dell'insegnante. Gli esercizi interattivi ed i test formativi, realizzati grazie a Hot Potatoes, a Web Poster e a ClassMarker, in calce a immagini, gif animate, file audio, video e presentazioni auto-prodotti da insegnante e studenti o disponibili on line, consentono allo studente di auto-verificare immediatamente la comprensione del materiale su cui sta lavorando, e quindi di auto-valutare la propria distanza dall'obiettivo prefissato: moltissimi studenti hanno dichiarato come il poter controllare autonomamente la propria preparazione ed i propri progressi sia

estremamente gratificante e proficuo, in quanto il feedback istantaneo permette di individuare e risolvere eventuali problematiche nel momento stesso in cui si presentano.

Fornire contenuto e verifica prima della lezione, grazie alla tecnologia, coinvolge attivamente gli studenti e consente all'insegnante di utilizzare il tempo scolastico per dimostrare il vero valore dell'interazione in presenza, ovvero per generare entusiasmo verso la disciplina, stimolare la riflessione metacognitiva, incoraggiare gli studenti a correre rischi e ad interagire dando loro senso di controllo sul proprio apprendimento [Bowen, 2006]. È estremamente semplice sfruttare questa straordinaria potenzialità pienamente qualora tutti gli studenti abbiano accesso ad internet anche a casa: quando tale possibilità viene a mancare, come nel caso del 15% dei miei studenti, occorre produrre del materiale cartaceo di supporto ed organizzare il lavoro tenendo conto delle singole situazioni e del fatto che non tutti possono ricevere tempestivamente messaggi da parte di insegnante e compagni. Per questi ragazzi è ovvio che l'accesso regolare al laboratorio informatico della scuola, per realizzare progetti multimediali e far pratica di L2 in contesti significativi, sviluppando contemporaneamente anche la loro "digital literacy", è indispensabile. Nonostante la situazione non pienamente favorevole, quale quella in cui opero io, non sono mancati dei riscontri positivi, è quindi lecito supporre che, in condizioni ottimali, l'ampiezza e l'efficacia delle potenzialità di un social net-work didattico potrebbero risultare ancora più profonde.

Il monitoraggio giornaliero delle attività degli studenti sul network viene effettuato in parte grazie alla casella Latest Activity, tramite la Chat, i Blogpost ed il controllo di eventuali richieste inviatemi dagli alunni: è fondamentale che i ragazzi utilizzino sempre la lingua inglese, in modo che, eventuali errori, diventino un'occasione di apprendimento significativo poiché contestualizzato. Occorre poi fornire agli studenti indicazioni per miglioramenti a progetti multimediali: in questo caso, per comunicazioni e correzioni, mi avvalgo della funzione commenti offerta dalle applicazioni del Web 2.0 utilizzate per la realizzazione dei progetti stessi. In caso di assegnazione di test formativi su ClassMarker da completare prima delle lezioni, è importante stampare i risultati ottenuti dai singoli studenti, utili per la discussione in classe e/o per eventuali percorsi di recupero o consolidamento.

6. Obiettivi didattici ed educativi

Il social network permette di coniugare gli ovvi obiettivi disciplinari dell'apprendimento della lingua inglese con gli obiettivi trans-disciplinari dello sviluppo di una "digital and information literacy", ovvero acquisire la capacità di sfruttare le enormi potenzialità del Web per la ricerca, validazione, organizzazione di informazioni, l'utilizzo delle stesse per la realizzazione di prodotti creativi originali, nonché sviluppare abilità del 21° secolo [Partnership for the 21st Century Skills, 2009] utili per il life-long learning.

Il potenziamento di comprensione e produzione orali e scritte è enormemente facilitato dalla pressoché infinita quantità di materiale on line, e dalla varietà di forme di verifica di tipo progettuale offerte dal Web 2.0: finalmente è possibile coniugare l'apprendimento della seconda lingua ad attività significative e motivanti, come la redazione di progetti multimediali personali o di gruppo utilizzando le opzioni di

uploading del Web 2.0 o Web Quest, evitando rischi di autoreferenzialità nello studio di L2.

Le opportunità di aggregazione ed indicizzazione di strumenti che il network offre lo rendono uno spazio privilegiato per facilitare agli studenti l'accesso alla ricchezza di internet, ma anche un punto di partenza di un processo che consentirà loro di acquisire l'autonomia nel crearsi percorsi personali di auto-apprendimento indispensabili per sopravvivere nella società della conoscenza. Sviluppare l'attitudine mentale al life-long learning significa stimolare nei ragazzi pensiero critico, problem-solving, creatività ed innovazione, nonché abilità collaborative e comunicative: mete ambiziose, raggiungibili solo qualora gli studenti siano in grado di gestire le informazioni del web e di autogestirsi [Partnerhip for 21st Century Learning, 2009]. L'utilizzo del network è un'occasione per sviluppare conoscenza digitale a livello fattuale, concettuale, procedurale e metacognitivo [Anderson et al, 2001] integrando nuovi comportamenti, azioni e opportunità di apprendimento fornite dalla tecnologia in una nuova tassonomia di tipo digitale: apprendere le strategie di Bookmarking sociale o imparare ad utilizzare i motori di ricerca sviluppa l'abilità di pensiero del Ricordare e del Capire, curare la redazione di una Wiki stimola le abilità di pensiero del Capire e dell'Applicare, validare pagine Web è possibile solo quando si è in grado di Valutare, infine, tenere un Blog o redigere cooperativamente un documento su Google Docs può coinvolgere tutti e sei i livelli di abilità di pensiero dal Ricordare al Creare [Churches, 2009]. Avviare i ragazzi all'acquisizione di una "digital literacy" indispensabile per gestire autonomamente il proprio auto-aggiornamento a vita richiede unità didattiche digitali.

La modalità di "classe rovesciata" [Lage et al, 2000] [Bowen, 2006] che il network consente, inoltre, libera spazi per discutere e riflettere, sviluppare pensiero critico e rendersi conto che l'apprendimento non può limitarsi alla semplice acquisizione di terminologia, contenuti, procedure ma deve estendersi alla consapevolezza dei propri processi cognitivi e alla capacità di confrontarsi e comunicare.

7. Un bilancio in itinere

L'utilizzo del social network, seppur ancora poco esteso nel tempo, agendo contemporaneamente sulle tre variabili che determinano l'Apprendimento, ovvero Contenuto, Motivazione e Tempo [Smith, 2006], ha già prodotto risultati interessanti. Come la ricerca ha ampiamente dimostrato, motivazione, rinforzo positivo e senso di controllo degli studenti sul loro apprendimento sono fattori assolutamente critici: catturare l'attenzione e l'interesse dei ragazzi, utilizzando LO e ambienti di apprendimento e-learning in un contesto di un network sociale, prevedendo verifiche di tipo formativo e progettuale multimediale dove possono esprimere i loro interessi e la loro personalità, e poterli seguire individualmente sono tutti strumenti cognitivamente e pedagogicamente vincenti.

I risultati dei test sommativi, che successivamente a blended-learning hanno consentito anche ai ragazzi che presentavano lacune di ottenere un feedback positivo, contribuendo al rafforzamento dell'autostima e dell'affettività nei confronti della materia, ne sono la conferma (fig.1).

Class results					Class results				
Test name: simple present vs present progressive 1					Test name: remedial present simple-progressive				
Ordered by first name Order by last name					Ordered by first name Order by last name				
Date taken	%	Score	Duration	Results	Date taken	%	Score	Duration	Results
Alessandro M Sat 28th Nov 2009	41%	24/58	46m 39s	View results	Alessandro M: Sat 12th Dec 2009	87%	26/30	31m 2s	View results
Amedeo A Sat 28th Nov 2009	26%	15.3/58	45m 34s	View results	Amedeo A: Sat 12th Dec 2009	67%	20/30	29m 7s	View results
Carolina V Sat 28th Nov 2009	32%	18.5/58	49m 34s	View results	Carolina V Sat 12th Dec 2009	80%	24/30	22m 14s	View results
Cristiana N Sat 28th Nov 2009	48%	27.8/58	41m 38s	View results	Cristiana N: Sat 12th Dec 2009	83%	25/30	23m 56s	View results

Fig. 1. Dal confronto di alcuni risultati di due test sullo stesso argomento, realizzati con ClassMarker, emerge il completo recupero, degli studenti carenti, in seguito a e-learning.

Anche in merito allo sviluppo della “digital literacy” i progressi non sono mancati: all’inizio dell’anno scolastico nessuno dei miei 156 studenti conosceva Google Docs, Delicious o Flickr, meno di una decina avevano provato a tenere un Blog, per reperire informazioni si limitavano all’uso di un solo motore di ricerca, nessuno utilizzava le opzioni avanzate, non possedevano alcun criterio che permettesse loro di analizzare un sito web, molti trovavano difficile persino salvare un file sonoro o scaricare una foto: un panorama inquietante per degli studenti del 21° secolo. Attualmente quasi tutti gli alunni riescono a destreggiarsi nel network per accedere a risorse e strumenti per l’apprendimento per esercitare L2 autonomamente - anche se ancora l’utilizzo della piattaforma in orario extrascolastico è limitato - e redigono blogpost, utilizzando la funzione embed per foto o file audio e le funzioni neretto e sottolineato per i caratteri; un 20% ha inserito un avatar con messaggio personalizzato sulla propria home page e i ragazzi delle classi 4° e 5° (20%) hanno iniziato unità didattiche per apprendere la ricerca e la validazione di pagine web. Voice Thread ha consentito alle classi 2° e 3° di produrre un racconto audio a più voci delle proprie vacanze estive che è stata occasione di ripasso del programma dell’anno precedente; grazie Google Maps è stato possibile ad ogni studente del 4° anno procedere ad una revisione di tempi grammaticali tramite la ricostruzione topografica, commentata per iscritto e/o con foto, dei luoghi importanti del proprio passato, presente e del futuro; la versatilità offerta dal sito drop.io (<http://drop.io>) per caricare file audio, leggere gli eventuali commenti per la correzione lasciati dall’insegnante, ed ottenere un embed code, ha permesso agli alunni delle classi 1° di trasformare un role-play di un’intervista ad un VIP, in un’originale mash-up: un blog post contenente l’audio dell’intervista stessa insieme al relativo articolo corredato di foto.

Un 60% usa il network per comunicare con i compagni e con me in L2: questa pratica conferma come gli studenti replichino nella piattaforma online la loro natura di ragazzi digitali, le cui abitudini sociali prevedono la modalità di comunicazione continua, la percezione della propria identità privata e pubblica ancorata al profilo della loro pagina personale e alle amicizie digitalmente dichiarate [Ito, 2008]. Per i neofiti ogni esperimento costituisce un traguardo gratificante, per tutti, il coinvolgimento nel social network facilita la sperimentazione di applicazioni del Web 2.0 fornendo occasioni per sviluppare competenze linguistiche e cooperative in contesti familiari e significativi e quindi motivanti e gratificanti.

8. Potenzialità di questo social net-work tecno-costruttivista

La tecnologia alla base della strutturazione e dell'uso del social network costituisce un serbatoio di potenzialità, sviluppate, per ora, solo in minima parte, ed in grado di trasformare l'istruzione grazie all'abbinamento di "blended learning", "inverted classroom" e progettualità multimediale: modalità nuove per interagire, per collaborare, per insegnare, per poter registrare i progressi dei ragazzi, per sfidare i più in gamba, soddisfacendo le esigenze dei singoli studenti che diventano attori cointeressati del progetto stesso. Stimolare pensiero complesso ad ogni stadio dell'apprendimento, rimuovere i limiti di tempo e spazio, superare l'isolamento della classe, sviluppare abilità indispensabili per l'economia della conoscenza immergendo i ragazzi nelle potenzialità della tecnologia, dotandoli di strategie per cercare e validare informazioni digitali affinché costruiscano e pubblichino prodotti multimediali, conferisce a Students' Meeting Point la sua qualità di esperimento tecno-costruttivista [McKenzie, 2000]. Le difficoltà di comprensione e produzione in L2, che a volte costituiscono un ostacolo non trascurabile, sono controbilanciate dalla crescente consapevolezza dell'indispensabilità dell'inglese per accedere a gran parte dell'universo di risorse del Web. I risultati ottenuti fino ad oggi fanno sperare in un ulteriore ampliamento di partecipazione attiva da parte degli studenti a questo ambiente interattivo e dinamico in orario extrascolastico: riproducendo la natura incrementale e continua del processo di apprendimento stesso, il net-work permette di gestire la transitorietà della conoscenza e funge da base per un viaggio collaborativo on line in direzione di un'autonomia che, una volta conquistata, resta una preziosa risorsa per la vita.

BIBLIOGRAFIA

[Anderson et al, 2001] Anderson L. W. et al., A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, Allyn Et Bacon. Boston, MA, 2001.

[Bowen, 2006] Bowen J. A., Teaching Naked : Why Removing Technology from your Classroom Will Improve Student Learning. National Teaching and Learning Forum, 16, 1, 2006. URL: <http://www.ntlf.com/html/ti/naked.htm> (ult. cons. 29.12.2009).

[Churches, 2009] Churches A., Bloom's Digital Taxonomy, 2009. URL: <http://edorigami.wikispaces.com/file/view/bloom%27s+Digital+taxonomy+v3.01.pdf> (ult. cons. 30.12.2009).

[Dori et al, 2003] Dori et al, Technology for Active Learning, 2003. URL: <http://web.mit.edu/edtech/casestudies/pdf/teal2.pdf> (ult. cons. 5.11.2009).

[Friedman, 2006] Friedman T. L., The World is flat, Penguin Books, London, 2006.

[Gardner, 2008] Gardner H., 5 Minds for the Future, Harvard Business Press, Boston, 2008.

[Gurría, 2009] Gurría A., Education for the Future – Promoting changes in policies and practices: the way forward, Education Ministerial Round Table, UNESCO, Parigi,10/10/2009. URL: http://www.oecd.org/document/34/0,3343,en_2649_37455_43880354_1_1_1_1,00.html (ult. cons. 5.11.2009).

[Ito et al, 2008] Ito M. et al, Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project, The MacArthur Foundation, Chicago, Illinois, 2008. URL: http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF (ult. cons. 23.01.2010).

Didamatica 2010

[Johnson, 2009] Johnson L., et al, Horizon Report 2009 K 12 Edition, The New Media Consortium, Austin, Texas, 2009. URL: <http://www.nmc.org/pdf/2009-Horizon-Report-K12.pdf> (ult. cons. 29.12.2009).

[Lage et al, 2000] Lage M. J. et al, Inverting the Classroom: A Gateway to Creating an Inclusive Learning Environment, Journal of Economic Education, 31, 1, Winter 2000, 30-43.

[McKenzie, 2000] McKenzie W., Are you a Techno-Constructivist?, Education World, 2000. URL: http://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech005.shtml (ult. cons. 23.01.2010).

[Means, 2009] Means B. et al, Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning - A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies, Department of Education, Office of Planning, Evaluation, and Policy Development, Washington, D. C., 2009. URL: <http://www.ed.gov/rschstat/eval/tech/evidence-based-practices/finalreport.pdf> (ult. cons. 29.12.2009).

[Olimpo, 2008] Olimpo G., Editoriale TD 43. Tecnologie Didattiche TD43, N.1, Edizioni Menabò, Ortona, 2008. URL: http://www.itd.cnr.it/TDMagazine/PDF43/Editoriale_TD43.pdf (ult. cons. 31.12.2009).

[Parisi, 2009] Parisi D., Google ci rende stupidi. Da Socrate a Google. Come si apprende nel nuovo millennio, Bologna, 27-28 febbraio. URL: http://ospitiweb.indire.it/adi/SemFeb2009_atti/sa9_frame.htm.

[Prensky, 2001] Prensky M., Digital Natives, Digital Immigrants, On the Horizon, **Vol. 9 N. 5**. NBC University Press, 2001. URL: <http://www.teachers.net.qa/PD/E-Learning/SummaryDigitalNatives.doc> (ult. cons. 29.12.2009).

[Rallis et al, 1995] Rallis S. et al, Dynamic Teachers: Leaders of Change, Corwin Press Inc., Thousand Oaks, CA, 1995.

[Rimer, 2009] Rimer S., At M.I.T., Large Lectures Are Going the Way of the Blackboard. The New York Times, 12.1.2009. URL: <http://www.nytimes.com/2009/01/13/us/13physics.html?pagewanted=all> (ult. cons. 29.12.2009).

[Rivoltella, 2008] Rivoltella P. C., Formazione degli Insegnanti Puntoedu. Dove siamo con gli Insegnanti, E-tutor e modello formativo, Agenzia Naz.le Per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica. 24.01.2008. URL: <http://www.bdp.it/content/index.php?action=read&id=1524&graduatore=0> (ult. cons. 30.12.2009).

[Smith et al, 2009] Smith M. S. et al, The Old and the New – A Learning Revolution. New Strategies for a Global Age: Asia Pacific Forum on Education", Beijing, China, Pechino, 15-11-2006. URL: <http://cohesion.rice.edu/Conferences/Hewlett/emplibray/The%20Old%20and%20the%20New%20-%20A%20Learning%20Revolution%20v2.pdf> (ult. cons. 23.01.2010).

[Partnership for 21st Century Skills, 2009] The Partnership for 21st Century Skills, P21 Framework Definitions, Partnership for 21st Century Skills, Tucson, AZ, 2009. URL: http://www.21stcenturyskills.org/documents/P21_Framework_Definitions.pdf (ult. cons. 1.01.2010).