

Percorso B. Modulo 4

Ambienti di Apprendimento e TIC

Guida sintetica agli “Elementi Essenziali” e “Approfondimenti” (di Antonio Ecce), e slide per i formatori.

A cura di Alberto Pian (alberto.pian@fastwebnet.it)

Suggerimenti per i formatori. Suggerisco di affrontare questo modulo utilizzando la successione 1, 2, 3. E' utile impostare un confronto fra i tradizionali “progetti didattici” presenti normalmente nel POF, (con le relative figure di coordinamento dei progetti), e il “Progetto” “complesso” di cui si tratta in questo modulo (con la figura specifica del “Project manager”). Personalmente suggerisco di impostare con i corsisti una simulazione (eventualmente formando dei gruppi per tipo di scuola). Per esempio poniamo la questione: “Proviamo a impostare un progetto ‘complesso’ che funzioni come ‘ambiente di apprendimento’. Affrontiamo i diversi “step” che sono elencati al punto 3”. In questo quadro si potrebbero valutare le risorse e le competenze informatiche: “Chi è esperto di che cosa nella scuola?” “Che aiuto può dare?” “Per raggiungere quali obiettivi?” “In quale parte del progetto?” “In che modo si collegano fra loro aspetti reali e virtuali?”.

Considerazioni. I concetti di “ambiente di apprendimento” qui esposti sono molto restrittivi e subordinati a funzioni esterne alla scuola (“produttività sociale”, società della comunicazione, mercato, ecc.). Mancano valenze didattiche concrete e pongono un problema nei confronti dei principi che fondano la scuola pubblica. Per questo mi permetto di proporre all’attenzione dei formatori: una nota critica su questo modulo; una personale esperienza di “ambiente di apprendimento”, intesa come elaborazione di un metodo pedagogico e didattico in classe. **Infine**, una ulteriore nota precisa alcuni aspetti del concetto di “insegnante regista”, dato che il modulo 4 ne modifica il senso originario senza per altro rimandare alle fonti.

1. QUAL È LO SCOPO DI QUESTO MODULO?

Si desume lo scopo di fondo di questo modulo soprattutto nella parte che riguarda il “**Project management**” e il “**Project manager**”, (pagine 23 – 37).

L’obiettivo è quello di formare all’interno della scuola, un insegnante che sia in grado di dirigere un **processo didattico complesso**:

- che coinvolga diverse persone
- che utilizzi diverse risorse
- che colleghi la scuola al mondo esterno
- che abbia i connotati di un “ambiente di apprendimento” reale e virtuale.

Definizione di “Project manager”

A pagina 33 degli “Approfondimenti”, abbiamo questa definizione di “Project manager”:

“sinonimo di Project Manager è Facilitatore e cioè risorsa che spende oltre il novanta per cento del proprio tempo sul progetto a parlare con le altre risorse al fine di spandere in ciascuno quella cultura progettuale che sarà garanzia di successo finale.”

E’ la caratteristica essenziale del percorso B4: formare un insegnante che assuma il ruolo di “direzione” di un “ambiente di apprendimento” fondato su un progetto (complesso).

Definizione di “Ambiente di apprendimento”

Una vera e propria definizione non viene esplicitata, così abbiamo rintracciato i diversi riferimenti all’interno dei documenti per sintetizzarla in questi termini:

- Si definisce “Ambiente di apprendimento integrato con le TIC”, progetto di apprendimento complesso (e “macro”), fondato su uno spazio virtuale e concreto che sia: legato alla pedagogia costruttivista; che integri al suo interno sia le funzioni e le risorse presenti nell’istituzione formativa (docenti, personale tecnico, ausiliari, strumenti, risorse di vario genere), con le funzioni e le risorse presenti nell’ambiente esterno (istituzioni locali e amministrative, imprese, media, reti, sistemi di comunicazioni, altri enti formativi, altre risorse, ecc.); che sia conforme alla logica del “ciclo di vita” (inizio e conclusione del progetto stesso); che si basi sui principi di adattamento e cambiamento, legati ai mutamenti della “società della comunicazione”, del mercato e della “produttività sociale”.

Un tale “ambiente di apprendimento” è in sostanza un **progetto complesso**, integrato fra diversi soggetti che si sviluppa: in aula, attraverso l’e-learning (e FAD), in ambienti virtuali e in luoghi specifici.

Dove e che cosa?

Dove nasce “fisicamente” un ambiente di apprendimento? Quali opzioni si possono scegliere? (Elementi Essenziali, pagina 4.2.1.1 e 4.2.1.2)

“Chi vuole lo sviluppo del progetto – e per quali attività? A parte il singolo docente, un gruppo di progetto può nascere a livello (via via più esteso): di classe, disciplinare, di istituto, di rete (...) Innanzi tutto nella scelta di quale ambiente utilizzare, si aprono tre possibilità:

- acquistare un ambiente chiavi in mano prodotto da case produttrici di software;
- costruire una struttura di base da adattare a differenti percorsi e in cui inserire tool già esistenti in rete o in commercio, o tool realizzati "in casa";
- realizzare un ambiente tarato su un percorso specifico”

Se si sceglie di acquistare una piattaforma esistente bisogna sapere che l’offerta in lingua italiana è molto scarsa. Una comparazione fra prodotti, in lingua inglese, è presente a questo indirizzo: <http://ferl.becta.org.uk/display.cfm?page=386> .

Un ambiente in lingua italiana è stato sviluppato da Microsoft, si chiama Jolie e una scheda sul prodotto si trova all’indirizzo: <http://www.elearning.poliedra.it> .

2. IL PROJECT MANAGER

Che cos’è il “Project manager”?

In sostanza è il responsabile del progetto. E’ colui che si occupa di organizzare la conoscenza ipotizzando soluzioni e organizzando il sapere, vale a dire mettendo insieme soggetti e risorse per costruire “Ambienti di apprendimento”. I suoi “aggettivi” (pag. 25 slide 2), sono “interpretare, prevedere, decidere, progettare. In sostanza:

L'idea di base è quella di inserire, in un ambiente (la scuola) che per sua propria natura è portato a guardare all'esterno per recepire fattori di miglioramento ed innovazione, una metodologia che permetta di condurre nuovi progetti formativi in modalità efficiente ed efficace. Si tratta cioè di evidenziare come e dove le tecniche ed i metodi di project management possano essere vantaggiosamente utilizzati nell'ambito dell'inserimento delle nuove tecnologie per le scuole. (pag. 27, Elementi di Project Management).

A ogni progetto è associato un “Project manager”

Occorre capire che il progetto in questione non è il **classico** progetto disciplinare, interdisciplinare o multidisciplinare che solitamente compare nel **Piano dell’Offerta Formativa** ed è strettamente legato allo spirito di iniziativa, alle necessità pedagogiche e didattiche e all'autonomia dell'insegnante (libertà di insegnamento). Come si è detto nel modulo 4 per “progetto” si **intende** in realtà un “Ambiente di apprendimento” che unisca diversi soggetti interni ed esterni alla scuola per realizzare un **obiettivo di portata generale** che colleghi la scuola alla società. Perciò è necessario il “Product Manager”.

Che cosa deve fare il Product Manager”?

I suoi compiti sono enunciati a partire dalla pagina 32. ne riportiamo una sintesi:

“Il suo ruolo è quello di costruire un PIANO DI PROGETTO; di negoziare le risorse necessarie; di avviare e dirigere il TEAM di Professionisti dedicati al progetto; di analizzare i rischi che potrebbero manifestarsi di qualunque natura essi siano (tecnici, ambientali ecc.); di gestire gli imprevisti; di controllare i risultati; di far da cerniera e da riferimento autorevole verso l’“ambiente” scolastico e sociale. Rappresenta inoltre l'unico punto di contatto, durante lo svolgimento progettuale, tra l’“ambiente di progetto” ed il “mondo esterno”, garantendo così una univocità di visione verso il progetto e dal progetto.” (...) Il Responsabile di PROGETTO è colui che pianifica, organizza e controlla lungo l'intero processo di sviluppo, con l’OBIETTIVO di GESTIRE: TEMPI, COSTI, QUALITA', tenendo sempre ben fermo davanti a se, come punto unico di riferimento, come isola da raggiungere a tutti i costi, l'obiettivo finale per il quale il progetto stesso è stato intrapreso.”

3. COME SI ARTICOLA UN PROGETTO IN “AMBIENTE DI APPRENDIMENTO”?

Indicazioni in proposito vengono fornite a partire da pagina 34 – 37 che affrontano il tema dello “Sviluppo del progetto”. Gli argomenti riguardano: Ideazione, Pianificazione, Controllo, Conclusione.

Le domande (FAQ) alle quali il documento risponde sono le seguenti (fra parentesi una sintesi delle risposte):

- Che cosa si deve realizzare? (Importanza che gli obiettivi siano chiari a tutti, al team del progetto e agli utilizzatori finali)
- Quando si dovrà realizzare? (Devono esistere delle sanzioni temporali, un programma principale: master schedale e dei sottoprogrammi: subordinate schedale)
- Quanto verrà a costare? (Pianificazione di un budget di massima, di tutte le risorse non solo umane)

- Chi porterà avanti la realizzazione del progetto? (“la Resource Breakdown Structure potrà essere di ausilio nella identificazione degli skill necessari al progetto, ma la trasformazione di questi skill in persone, sarà prerogativa del Project Manager.” Traduzione: individuare delle funzioni e dei ruoli e assegnarli a degli individui)
- Quali prodotti o servizi si realizzeranno a seguito dell’attività di progetto? (Deve essere chiaro qual è il “prodotto” del progetto)
- Quale sarà la responsabilità, rispettivamente del team di progetto e dell’utilizzatore? (La responsabilità ultima è del Project manager, ma gli utilizzatori devono essere “educati” a usare correttamente il sistema)
- Quando il progetto può considerarsi completato? (Il sigillo di chiusura è dato dall’accettazione finale del cliente)
- Quali meccanismi si dovranno utilizzare per fare fronte alle eccezioni? (si potrebbero utilizzare degli scorecard piuttosto che dei diagrammi di Ishikawa)
- Come si misurerà l’avanzamento del progetto? (Questo aspetto deve essere definito in partenza. Bisogna definire una metrica di valutazione)

Il ciclo di vita del progetto

E’ molto importante il concetto di “ciclo di vita” di un progetto con caratteristiche di “ambiente di apprendimento”. Questa parte è sviluppata nel punto 4.1.2 degli “Elementi essenziali” e a pagina 38 – 42 degli “Approfondimenti”.

Il ciclo di vita:

“Nel mondo della produzione un classico e regolare **ciclo di vita di un prodotto** presenta i seguenti stadi principali (si veda fig.1): introduzione, crescita, maturità, declino. Ciascuno di essi è caratterizzato da specifiche caratteristiche, attese, attività, allocazione di risorse. Sono ipotizzabili **interventi per modificare un ciclo di vita** (vedi fig. 2); tipicamente per migliorare il livello di performance della maturità e posticipare l’inizio del declino.”

Per riflettere. E’ utile riflettere su questo punto: la scuola “classica”, fondata sui programmi nazionali, i campi disciplinari, l’insegnamento in aula e in presenza degli allievi, ha solitamente un “ciclo di vita” molto lungo. Invece una scuola fondata su progetti complessi e “Ambienti di apprendimento”, essendo soprattutto legata ad esigenze sociali esterne, ha cicli di vita molto brevi (quanto dura un progetto complesso? Forse due – tre anni...). Le due prospettive sono antitetiche? Potrebbe essere utile individuare i punti specifici dei due casi.

Gli “Step”: A. i punti critici del progetto

Quali sono i punti critici nella costruzione di un progetto?

Punti critici

- Necessità di definire gli obiettivi per trasmettere chiarezza e certezza;
- Individuazione del committente del progetto;
- Identificazione dei criteri di valutazione, di successo o insuccesso;
- Identificazione della cultura e delle azioni per favorirne la crescita e la diffusione;
- Esistenza di sistemi operativi di controllo, di sistemi incentivanti e sistemi informativi di progetto;
- Puntuale e trasparente definizione dei ruoli;
- Autonomia del gruppo nel determinare il proprio cammino secondo regole stabilite;
- Feed back e attenzione all’ambiente in cui si sviluppa il progetto.

Gli “Step”: B. lo sviluppo del progetto

Riportiamo in sequenza i punti di sviluppo di un progetto, estrapolandoli per avere un quadro sintetico, dalle pagine 39 – 41 degli “Approfondimenti”.

Suggerimento: il formatore può utilizzare questa successione per impostare una piccola simulazione.

Fase iniziale

- Identificazione degli obiettivi del progetto;
- Identificazione del committente ufficiale;
- Identificazione dei fattori di successo;
- Identificazione delle risorse necessarie;
- Identificazione di una cultura di progetto;
- Verifica del funzionamento di “programmazione e controllo”, di sistemi premianti adeguati al progetto.

Funzionamento

- Definizione dei ruoli;
- Organizzazione di un team;
- Forte autonomia;
- Forte leadership;
- Attenzione al contesto ambiente;
- Riconoscimento di un leader di progetto;
- Stabilire punti di monitoraggio.

Finale

- Controlli e test;
- Certificazione e rilascio.

ALLEGATO: SLIDE PER I FORMATORI

File nel formato pdf “ConfrontiSlide.pdf”