

Percorso B. Modulo 4

Ambienti di Apprendimento e TIC

Suggerimenti per la conduzione

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

Il tutor deve avere alcune idee chiare

Secondo me il conduttore deve prima di tutto capire che cosa sia un ambiente di apprendimento e quali siano le differenze fra la definizione che ne viene data nei materiali del modulo 4 e ciò che comunemente si intende per ambiente di apprendimento. Un'altra differenza che deve avere assolutamente chiara riguarda il rapporto fra il responsabile del classico "progetto didattico" e il "Project manager", cioè il responsabile di un ambiente di apprendimento.

Se queste distinzioni non sono ben stabilite è molto probabile che si esca da questo modulo con una certa confusione.

Caratteristiche dell'ambiente: l'ambiente di apprendimento, secondo quanto indicato dai materiali, comporta la pianificazione di un progetto che abbia queste caratteristiche:

- deve essere organizzato attraverso una partecipazione paritaria fra la scuola e le "agenzie" presenti sul territorio:
- deve essere organizzato per risolvere un'esigenza precisamente individuata (formazione post qualifica o extracurricolare, recupero, allargamento del piano dell'offerta formativa, ecc.)
- gli obiettivi indicati devono essere raggiunti "a tutti i costi" (cit. dai materiali)
- deve essere organizzato attraverso una piattaforma informatica che permetta di gestire l'aula e i materiali (un po' come stiamo facendo per il corso B), integrando aspetti reali e virtuali fra loro

La differenza con il classico progetto: il progetto didattico è solitamente più limitato, può avere degli apporti esterni, ma questi raramente pianificano il progetto "insieme" alla scuola (esempio: CESEDI, Associazioni culturali e professionali, ecc.); nel caso dei classici progetti gli obiettivi dipendono solitamente da considerazioni interne alle scuole, e non sono definiti in base a esigenze più generali (es: mercato del lavoro, formazione a distanza, ecc.); infine mentre il progetto tradizionale è solitamente un'occasione di sperimentazione, l'ambiente nasce da esperienze anche sperimentali per assumere un vero e proprio carattere istituzionale.

I responsabili: in questo quadro mentre il responsabile del classico progetto ha in fondo delle responsabilità limitate, essenzialmente didattiche, inerenti alla professione docente e al servizio che il progetto può offrire alla scuola, il project manager invece ha una vera e propria responsabilità sul successo dell'operazione, è colui che mette insieme le risorse, che è in grado di far lavorare un'équipe e di distribuire i compiti, sapendo di individuare i problemi e potendo aiutare l'équipe a risolverli.

Idee comuni: alcune comuni concezioni sugli ambienti di apprendimento non rientrano in quanto esposto dai documenti del modulo. Per esempio: non sono ambienti di apprendimento sistemi di apprendimento in rete o siti che mettono a disposizione materiali per la formazione, seppur seguita, FAD, ecc. È vero invece che questi elementi possono essere presenti in un ambiente di apprendimento.

Esempi: un esempio significativo che può avvicinarsi agli ambienti di apprendimento sono gli IFTS, ma non tutti ne hanno esperienza.

A causa di queste considerazioni ritengo che i due incontri debbano essere organizzati in modo molto aperto e flessibile. Non essendoci un'esperienza diffusa e consolidata in questo campo, sarebbe piuttosto difficile presentarsi al corso dicendo: "Ecco

che cosa sono gli ambienti, come si organizzano e che cosa si deve fare!”. Personalmente solleciterei una forma di lavoro basata su una riflessione e su alcune ipotesi di lavoro.

Articolazione primo incontro

Se i corsisti hanno letto la documentazione cominciamo con il chiedere loro che cosa abbiamo capito e quali siano le loro domande. Trascriviamole e cerchiamo insieme delle risposte. Suggesto di radunare le domande attraverso una serie di capitoli, per esempio:

- che cos'è un ambiente di apprendimento;
- che differenza esiste con i classici progetti didattici;
- qual è il ruolo del project manager.

Per questa parte si possono utilizzare le sintesi che ho preparato e soprattutto le slide che sono state impostate come griglie da riempire di contenuti - <http://www.farnt.unito.it/tutorb/Sintesi/>

Proseguirei l'incontro con l'articolazione di una serie di punti che rappresentano la risposta alle domande sopra poste.

In particolare insisterei sull'affermazione, tratta dai materiali e ripresa da me nelle sintesi, che il "Project manager" è colui che spende la maggior parte del suo tempo a parlare con gli altri per espandere la cultura del progetto. È un'affermazione estremamente significativa che io, personalmente, prenderei come base per una riflessione ulteriore: "Fra i presenti ci sono persone che hanno avuto l'occasione di assumere questo ruolo?" È infatti probabile che fra i presenti ve ne siano di quelli che più che avere esperienze di ambienti di apprendimento veri e propri, abbiano invece cercato di creare un clima collaborativo, di allargare la cultura del progetto nelle proprie scuole. Queste esperienze possono essere raccontate e prese come base di riflessione.

Se fra i corsisti ci fosse qualcuno con esperienze di organizzazione di corsi IFTS o di progetti piuttosto complessi, lo inviterei a presentare la sua esperienza.

Fra un incontro e l'altro

Se è possibile stabilire dei compiti suggesto di utilizzare lo studio dei casi (si veda fra i materiali che ho preparato). I presenti, nella settimana che intercorre fra i due incontri, scelgono alcuni dei tre temi proposti (o altri che possono essere stati individuati) e preparano sul tema scelto una breve presentazione da illustrare all'incontro successivo (5 minuti, una o due slide). Non importa se vi sono diverse presentazioni su uno stesso tema perché il taglio e l'approccio saranno certamente diversi e proprio questa diversità ci permetterà di focalizzare ancora meglio il discorso.

Articolazione secondo incontro

Ascoltate e discusse le presentazioni, a mio parere la cosa più interessante da fare a questo punto sarebbe proprio di progettare un ambiente, almeno nelle sue linee essenziali (dovrebbero rimanere un paio d'ore).

In questo caso, ecco come procedere. Si divide il corso in gruppi, direi per tipo di scuole (elementari, medie, superiori. ecc.), oppure per docenti che hanno insegnamenti affini.

Il gruppo deve individuare degli obiettivi che abbiano aspetti “didattici” e “ambientali”, per esempio: problema didattico: ampliare le conoscenze della lingua straniera per fornire una base più articolata di conoscenze e abilità; problema ambientale: nel tessuto produttivo la lingua inglese è necessaria in una serie di settori la cui presenza è rilevante: turismo, presenza di case editrici, rete museale molto forte, ecc.). Si immagina dunque di costruire un ambiente di apprendimento della durata biennale che metta insieme competenze e risorse della scuola, con le competenze e le risorse di uno specifico ambiente produttivo per realizzare l’obiettivo che si sarà posto entro i due anni. Nel progetto dovranno essere indicati anche, in linea di massima, le modalità di organizzazione, l’uso dei locali scolastici ed esterni, il tipo di sostegno informatico e telematico che occorre, il numero delle persone impiegate nel progetto, le loro mansioni e le loro responsabilità, i costi.

Naturalmente quella che verrà fuori sarà una bozza molto grezza, da redigere in un’oretta, lasciando il tempo rimanente a una presentazione e discussione di questo lavoro.

- Prima possibile variante: se nel gruppo di insegnanti ci fossero uno o due persone che hanno una certa esperienza di IFTS o di progetti piuttosto complessi, allora potrebbe essere possibile intraprendere lo stesso lavoro non più attraverso una suddivisione per gruppi, ma insieme. In questo caso si sceglie un tema comune e tramite la videoproiezione o la lavagna, si pongono i problemi, si enucleano le risposte, si ordinano le procedure, cancellando, scrivendo, facendo domande, cercando risposte, confrontando i documenti forniti. Il risultato sarà una specie di “GuideLine” collettivo per la progettazione di un ambiente.
- Seconda possibile variante: se il livello del corso su questi aspetti fosse molto povero (ma credo che sia un’ipotesi remota), vale a dire nessuno ha esperienze di progetti complessi e neppure di FAD, ecc. allora potrebbe valere la pena di dedicare un’oretta alla scoperta di alcuni siti che vanno verso la direzione di ambienti di apprendimento (sono indicati nelle sintesi che ho preparato e anche nei documenti forniti per il modulo).

Quale obiettivo si prefigge il conduttore da questa esperienza?

Sia ben chiaro che l’obiettivo non può essere di formare in due incontri dei “Project manager”. E neppure quello di sapere come si fa a progettare un ambiente di apprendimento. Per ottenere risultati di questa portata occorrerebbe non solo del tempo ma, soprattutto, una vasta esperienza sul campo.

Io credo che l’obiettivo debba essere quello di fare prendere concretamente contatto con le problematiche sottese agli ambienti di apprendimento, sapere in linea di massima quale tipo di mentalità richiedano, a quali problemi organizzativi e pratici si possa andare incontro e da quali elementi siano costituiti.

Uscire dopo due incontri con una certa chiarezza su questi punti sarebbe, secondo me, un risultato di altissimo livello.