

USARE EDMODO

manuale di didattica

Sommario

PARTE PRIMA: EDMODO COME AMBIENTE DI ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	4
CAPITOLO 1.1: EDMODO COME CLASSE VIRTUALE	4
PERCHÉ	4
COSA	4
COME	5
PARTE SECONDA: USI DIDATTICI DI EDMODO	6
ATTIVAZIONE	
CAPITOLO 2.1: EDMODO PER CONTESTUALIZZARE E PROBLEMATIZZARE UNA TEMATICA DIDATTICA	7
PERCHÉ	7
COSA	7
COME	8
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	9
CAPITOLO 2.2: EDMODO PER ATTIVARE LE CONOSCENZE PRECEDENTI	10
PERCHÉ	10
COSA	10
COME	10
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	11
OLTRE EDMODO	11
CAPITOLO 2.3: EDMODO PER PRESENTARE CONTENUTI	12
PERCHÉ	12
COSA	12
COME	13
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	13
CAPITOLO 2.4: EDMODO PER L'ESPLORAZIONE GUIDATA DEL WEB	14
PERCHÉ	14
COSA	14
COME	15
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	15
OLTRE EDMODO	16
APPROPRIAZIONE	
CAPITOLO 2.5: EDMODO PER DISCUTERE UN ARGOMENTO DIDATTICO	17
PERCHÉ	17
COSA	17
COME	18
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	18
OLTRE EDMODO	19
CAPITOLO 2.6: EDMODO PER RIFLETTERE SULLE ATTIVITÀ DIDATTICHE	20
PERCHÉ	20
COSA	20
COME	20

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	22
CAPITOLO 2.7: EDMODO PER ESPORRE UN ARGOMENTO	23
PERCHÉ.....	23
COSA.....	23
COME.....	23
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	24
CAPITOLO 2.8: EDMODO PER CONSOLIDARE UN ARGOMENTO DISCIPLINARE.....	25
PERCHÉ.....	25
COSA.....	25
COME.....	26
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	26
APPLICAZIONE	
CAPITOLO 2.9: EDMODO PER POTENZIARE LE COMPETENZE TRASVERSALI	27
PERCHÉ.....	27
COSA.....	27
COME.....	27
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	28
RIESAME E RISTRUTTURAZIONE	
CAPITOLO 2.10: EDMODO PER DARE FEEDBACK	29
PERCHÉ.....	29
COSA.....	29
COME.....	30
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	30
CAPITOLO 2.11: EDMODO PER RICEVERE FEEDBACK	31
PERCHÉ.....	31
COSA.....	31
COME.....	31
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	32
CAPITOLO 2.12: EDMODO PER VALUTARE	33
PERCHÉ.....	33
COSA.....	33
COME.....	34
RISORSE EDMODO UTILIZZABILI	35
OLTRE EDMODO	35

Quanto segue è adattato da “Usare Moodle: manuale di didattica” di Giovanni Marconato.

PARTE PRIMA: EDMODO COME AMBIENTE DI ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

CAPITOLO 1.1: EDMODO COME CLASSE VIRTUALE

PERCHÉ

Edmodo ben si presta ad allestire l'area "virtuale" di una classe. La classe oltre ad avere, una propria dimensione fisica, quella in cui ci sono i tavoli, le sedie, gli armadi con dentro i materiali didattici, la lavagna e quant'altro necessario a realizzare le attività didattiche avrà, anche, una sua dimensione virtuale, digitale e on-line.

Attivando una classe Edmodo è, infatti, possibile organizzare dentro l'ambiente stesso molte delle risorse che sono necessarie alle abituali attività di classe e di potervi accedere quando necessario e dal luogo in cui gli insegnanti e gli allievi si trovano.

Insegnanti ed allievi si potranno, così, "incontrare" e lavorare tanto nell'aula fisica che in quella digitale.

Con un strumento come Edmodo la didattica può "uscire dall'aula" ed integrare la realtà esterna nelle sue pratiche.

COSA

La dimensione "virtuale" della classe consente di disporre in unico ambiente web tutte le risorse digitali che sono necessarie alle attività di classe.

Queste risorse possono essere pubblicate, usate nell'ambito di specifiche attività didattiche, aggiornate e ri-pubblicate.

Oltre alla gestione delle "risorse" digitali, con questo uso di Edmodo si potranno anche gestire numerose attività didattiche di tipo attivo, cooperativo e collaborativo potenziando tanto le dimensioni cognitive che quelle sociali e personali (*key skills*).

Con Edmodo, si può, infatti:

- Organizzare il gruppo degli insegnanti e quello degli allievi ognuno con il proprio profilo
- Strutturare il programma didattico con evidenziati gli eventi salienti (anche ogni membro della classe potrà avere un suo proprio calendario)

- Pubblicare i materiali didattici prodotti dagli insegnanti
- Pubblicare i lavori svolti in classe
- Sviluppare, pianificare e gestire diversi tipi di attività di valutazione
- Svolgere attività didattiche interdisciplinari tra i docenti di quella classe
- Svolgere attività didattiche “a distanza” in collaborazione con altre scuole
- Programmare attività didattiche “a distanza” in forma di compiti per gli allievi
- Gestire le comunicazioni con gli allievi
- Gestire molti aspetti dei rapporti con le famiglie

Oltre all’aspetto funzionale, la classe virtuale può contribuire alla costruzione dell’identità del gruppo classe potendo disporre di un ambiente che nonostante sia “digitale” e “virtuale” ha una sua propria materialità e fisicità.

COME

Per disporre della classe virtuale è necessario attivare un corso/classe Edmodo dedicato (operazione che qualunque docente può svolgere in autonomia).

Una volta che un docente avrà attivato la classe, le operazioni da fare successivamente sono:

- Progettare l’ambiente: cosa vogliamo fare con Edmodo? Quali attività vogliamo svolgere? Come lo organizziamo? Quali strumenti usiamo? Questa è una fase delicata: dedicateci tutto il tempo necessario a discutere tra di voi insegnanti
- Inserire gli altri insegnanti e gli allievi facendo sviluppare a ognuno il proprio profilo compreso di foto
- Iniziare a sviluppare l’ambiente inserendo le prime risorse. Non preoccuparsi di iniziare a usare l’ambiente con la classe anche se contiene solo poche risorse. È utile che lo sviluppo avvenga per fasi successive. È solo usandolo che ne scoprirete le potenzialità e ne identificherete gli usi più appropriati.

Uno dei rischi connessi con l’uso di Edmodo come classe virtuale è che l’ambiente un po’ alla volta si riempia di risorse e di attività e che diventi di difficile gestione per la gran mole di materiale presente e per la “lunghezza” a schermo che l’ambiente stesso assumerà.

Un’opzione alternativa è l’uso di un ambiente per ciascuna materia o per gruppi di materie simili.

Lo svantaggio di questa opzione potrebbe risiedere nel non avere più “tutto in uno” e di obbligare gli allievi a passare da un ambiente all’altro e di rendere più laboriosa la collaborazione tra colleghi.

PARTE SECONDA: USI DIDATTICI DI EDMODO

In questa seconda parte entreremo più dettagliatamente nelle questioni didattiche e vedremo come Edmodo ci può aiutare ad affrontare numerose problematiche di didattica sollecitando, per quanto possibile, un ruolo attivo degli studenti.

I contesti d'uso di Edmodo sono stati suddivisi secondo un modello didattico che identifica i seguenti processi didattici, processi che vanno visti in forma circolare: l'ultimo passo del primo ciclo è anche il primo del secondo:

- **Attivazione:** si costruisce il senso di quanto si farà dopo;
- **Appropriazione:** s'inseriscono i nuovi contenuti nella propria struttura cognitiva "mescolandoli" con quelli lì presenti;
- **Applicazione:** si usano i nuovi contenuti per realizzare qualcosa;
- **Riesame e Ristrutturazione:** si diventa consapevoli di cosa si è appreso, lo si rappresenta e si ristrutturano stabilmente e ad un livello più alto le proprie conoscenze.

Questo è uno dei tanti modelli didattici utilizzabili e uno che a noi è sembrato essere sufficientemente pratico per evidenziare le situazioni didattiche più frequenti e in cui l'uso di Edmodo potrebbe essere d'aiuto.

Gli "usi" didattici qui descritti sono organizzati secondo un format standardizzato che comprende le seguenti sezioni:

Perché, sezione in cui vengono esplicitate le ragioni didattiche dell'attività proposta, le motivazioni per svolgere l'attività;

Cosa, qui vengono descritte in modo analitico le attività che si possono svolgere;

Come, in questa sezione vengono fornite indicazioni operative: cose da fare, come, sequenze ...;

Risorse Edmodo utilizzabili, nella sezione vengono indicate le risorse Edmodo che si possono usare per rendere operativa l'attività.

Per alcuni utilizzi è presente un'ulteriore sezione:

Oltre Edmodo, qui verranno presentate altre applicazioni che in integrazione con Edmodo o anche senza Edmodo potrebbero arricchire l'attività stessa.

Nella presentazione delle attività ricorrono di frequente alcuni concetti, quasi a fare da trama tra le diverse applicazioni, quasi a segnalare che, con modalità differenti ed in contesti differenti, trovano applicazione gli stessi principi pedagogici e didattici.

ATTIVAZIONE

CAPITOLO 2.1: EDMODO PER CONTESTUALIZZARE E PROBLEMATIZZARE UNA TEMATICA DIDATTICA

PERCHÉ

L'avvio della trattazione didattica di una tematica è, molto spesso, una fase difficile e critica. Difficile perché si tratta di attirare l'interesse e l'attenzione degli studenti su quel tema; critica perché se non ben trattata si corre il rischio che la mancata attribuzione di senso, la mancanza di significato che l'allievo dovrebbe attribuire a quella tematica si trascini per tutto il tempo in cui sarà trattata. Quel tema rimarrà estraneo e il coinvolgimento emotivo e intellettuale, che è la condizione di base per ogni apprendimento solido e significativo, sarà difficile; nella migliore delle ipotesi si avrà un apprendimento meccanico di mera memorizzazione delle informazioni ed una loro altrettanto meccanica ripetizione nei compiti e nelle interrogazioni. Queste informazioni saranno presto dimenticate e non saranno mai utilizzate nella vita e nelle attività professionali.

Per questa ragione il primo passo di una buona didattica dovrà essere finalizzato a favorire negli allievi la costruzione di un significato personale per la tematica in questione.

Per favorire l'attribuzione di un significato alla tematica (che può essere l'intera materia o una sua parte) è necessario che lo studente percepisca la relazione di quel tema con la realtà, con la propria vita, con la professione per cui si prepara.

Per le materie direttamente riferibili a un'attività professionale, attivare questo collegamento è relativamente facile; un po' meno lo è per quelle di carattere generale e "teoriche".

Per le materie così dette "generali" (es. italiano, storia) ci si può aiutare partendo non dai loro "contenuti" ma dagli obiettivi di apprendimento sottesi, obiettivi spesso legati allo sviluppo di abilità cognitive e meta cognitive, personali, sociali.

Per le materie "teoriche" può essere utile ricordare che ogni formulazione astratta-teorica organizzata in una disciplina (es. matematica, fisica, chimica) è sempre una rappresentazione formalizzata di fatti rinvenibili nel mondo naturale, di eventi, di problemi, di situazioni. La così detta "disciplina" è un modo per rappresentare, identificando le regole generali, costruendo un sistema organico, la realtà. La "disciplina" è un "derivato" della realtà. Ed è a quella "realtà" che ci si dovrebbe rifare.

COSA

Un approccio spesso usato nella nostra scuola per contestualizzare una tematica è una narrazione fatta dal docente di quella realtà. Si tratta della tradizionale "lezione diretta" (o "frontale") fatta dal docente. Con questo approccio è il docente che narra agli allievi la propria rappresentazione della

questione, rappresentazione che potrebbe avere generare ulteriore estraneità negli allievi. Il rischio è abbastanza reale.

Un “antidoto” contro questo rischio è portare gli studenti a scoprire quella situazione, quel problema, quella realtà.

Scoperta (personale) contro narrazione (del docente): non ci sono garanzie che questo approccio funzioni sempre, ma alla luce delle scoperte di quest’ultimo ventennio sull’apprendimento, si possono avere ragionevoli speranze che l’esito possa essere migliore.

Le attività di scoperta che si possono svolgere in questa fase sono (dallo strutturato all’aperto; dal simulato al reale):

- Ricerca su documentazione fornita dal docente
- Ricerca sulla base di linee guida fornite dal docente
- Ricerca di risorse via web sul modello webquest
- Ricerca sul campo sul modello field-trip (osservazioni, rilevazione dati, interviste aperte o chiuse, raccolta di storie, ecc.)

Nell’ambito di un approccio più convenzionale si possono usare:

- Documentari scientifici
- Film
- Testimonianze in classe
- Testimonianze videoregistrate

COME

A seconda del tempo che si sceglie di dedicare a questa attività iniziale (l’invito è a non sottovalutare questa operazione che non va considerata opzionale o limitatamente rilevante e a dedicarvi tutto il tempo necessario), si potrà organizzare un’esplorazione più o meno approfondita.

Un lavoro di esplorazione effettuato sulla base di risorse date è più veloce; l’esplorazione fatta in modo aperto – pur sempre con il supporto del docente – più efficace.

La sequenza di un’attività di esplorazione può essere la seguente:

1. Il lavoro preparatorio del docente dovrebbe consistere nell’identificazione della situazione, il fenomeno, il problema da investigare e il criterio di scelta dovrebbe consistere nel suo essere “reale”, il suo appartenere all’esperienza degli studenti;
2. Identificato l’oggetto su cui lavorare, va pianificato il lavoro di “scoperta” definendo tempi, ruoli e metodi di lavoro tenendo presente che, pur nell’ambito di un approccio “aperto”, il lavoro degli studenti si dovrebbe svolgere all’interno di una struttura data o negoziata e dovrebbe essere assicurata la costante presenza didattica dell’insegnante;

3. L'esecuzione del lavoro dovrebbe essere monitorata affidando il monitoraggio agli studenti stessi. Si consiglia, inoltre, di prevedere dei report periodici o la presentazione di work-in-progress;
4. Per la raccolta sul campo di informazioni, considerare come tipologia di "dati" anche la narrazione in forma di "storie" e come formato il video, uno strumento che coinvolge gli studenti;
5. I "dati" una volta raccolti vanno sistematizzati attraverso un lavoro di questioning e di riflessione guidati dall'insegnante;
6. Il "prodotto" finale può essere pubblicato su Edmodo.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Nella fase preparatoria:

- messaggio (post) per la negoziazione del piano di lavoro
- messaggio (post) o collegamento a sito web per l'organizzazione della consegna

Nella fase di esplorazione:

- messaggio (post) per il monitoraggio del lavoro, per raccogliere problemi, suggerimenti e la condivisione (usando la funzione "allega file") dei semilavorati
- messaggio (post) pubblico o messaggi individuali privati tra studente e docente per raccogliere riflessioni individuali e ricevere su queste dei feedback dal docente
- compito per sottoporre a revisione del docente i semilavorati

Nella della revisione e della pubblicazione:

- messaggio (post) per una riflessione condivisa sul lavoro svolto
- collegamento a file per la pubblicazione dei prodotti finali

CAPITOLO 2.2: EDMODO PER ATTIVARE LE CONOSCENZE PRECEDENTI

PERCHÉ

Ogni nuovo apprendimento è sempre una costruzione su conoscenze precedenti. Queste “conoscenze precedenti” possono essere formalizzate, cioè oggetto di una formazione precedente o di teorie implicite. In ogni caso, quanto una persona già sa è un utile base su costruire il nuovo. Lo è perché è sempre utile che chi si appresta a svolgere una nuova attività di apprendimento sappia che non sta partendo da zero, che ha già delle conoscenze utili, che quelle conoscenze sono direttamente o indirettamente collegabili a quanto si sta per fare.

Un breve esercizio di “richiamo” di queste conoscenze prima di affrontare un nuovo compito di apprendimento può facilitare il processo.

Quest’attività offre, anche, preziose informazioni nella prospettiva della valutazione formativa.

COSA

Per l’attivazione delle conoscenze precedenti e per favorire il collegamento di queste con le nuove attività didattiche si possono usare le seguenti tecniche:

- Ad inizio percorso formativo (anno scolastico, modulo, lezione) si può costruire una rappresentazione grafica del percorso di studio con i contenuti evidenziati nella loro sequenza e nelle loro relazioni. Questa mappatura del percorso andrebbe visualizzata all’introduzione di ogni nuovo argomento indicando il punto che si ci si accinge a trattare e le sue relazioni con quanto si è già fatto e quanto si farà;
- Si può fare un esplicito riferimento alle conoscenze precedenti o richiamandole, tramite una breve “lezione” fatta dal docente o, preferibilmente, attraverso un lavoro attivo da parte degli studenti a partire da domande dell’insegnante;
- Nella prospettiva della valutazione formale, si può somministrare un test strutturato.

COME

Per questo tipo di intervento è sufficiente dedicare un parte di una lezione di un’ora fatta da:

- Introduzione del docente
- Lavoro dei partecipanti
- Formalizzazione

Qualche elemento metodologico in più sulla “formalizzazione”.

Ogni apprendimento è più solido quando si è consapevoli di averlo conseguito. Un modo per favorire questa consapevolezza è il rappresentare, dare forma a ciò che si sa.

Questo può avvenire attraverso (dal più impegnativo al più semplice):

- La realizzazione di prodotto/artefatto che testimonia la padronanza di quelle conoscenze (qui siamo nel campo “alto” delle conoscenze applicate);
- La costruzione da parte dello studente di una mappa concettuale (in Edmodo non c’è ancora uno strumento per mappe (in Edmodo Spotlight - che però è ancora in versione beta - sono tuttavia presenti app per la creazione di mappe); la soluzione può essere di sviluppare una mappa con un qualsiasi strumento di mapping o di diagrammi di flusso, salvarli come immagine o .pdf e pubblicarli come tali);
- La costruzione da parte dello studente di una mappa mentale;
- La tenuta sistematica di un “diario di apprendimento”;
- Un’attività di fast-feedback.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

messaggio (post) con diagramma di flusso per presentare una mappa del percorso didattico che sia sempre in evidenza

compito per inviare la consegna del lavoro da svolgere e ricevere l’elaborato prodotto; con possibilità di feedback attraverso i commenti

quiz per una batteria strutturata di domande

messaggi individuali privati tra studente e docente per una raccolta sistematica di riflessioni svolte dallo studente e con possibilità di feedback attraverso i commenti

sondaggio per il fast-feedback

OLTRE EDMODO

Per l’attivazione delle conoscenze precedenti, un eccellente strumento “oltre Edmodo” è la mappa mentale o la mappa concettuale. La prima consente la rappresentazione delle conoscenze nella loro struttura logica; la seconda consente di aggiungervi, anche, le relazioni concettuali tra le variabili rappresentate. La mappa può essere costruita collaborativamente con il coordinamento dell’insegnante che la videoproietta, o dai singoli studenti per poi confluire in un’unica mappa di classe.

Per un lavoro collaborativo da svolgersi, anche, a distanza, si possono usare ambienti di mapping on-line gratuiti.

CAPITOLO 2.3: EDMODO PER PRESENTARE CONTENUTI

PERCHÉ

I contenuti sono una parte importante dell'insegnamento, ma non la sola. Si usa dire che l'insegnamento è come una ricetta di cucina: i "contenuti" sono gli "ingredienti", certamente necessari, ma senza un "procedimento" è improbabile ottenere una buona pietanza. Il "procedimento" delle ricette sono le "tecniche didattiche" di una lezione.

Con questa doverosa precisazione che evidenzia il rischio di un'eccessiva enfasi dei contenuti, vediamo come Edmodo può aiutarci nel nostro lavoro con i contenuti didattici.

Edmodo, con tutte le sue funzionalità di pubblicazione e di gestione di documentazione è un eccellente strumento per pubblicare, distribuire e gestire materiali didattici. Con alcuni strumenti è possibile sviluppare contenuti direttamente su Edmodo, con altri pubblicare materiali in formato digitale (testo, immagine, audio-video) in precedenza sviluppati con specifici applicativi.

COSA

Alcune delle attività legate ai materiali didattici sono state presentate nel capitolo "Edmodo come classe virtuale".

Precisando gli utilizzi lì prospettati, si ricorda che usando Edmodo è possibile:

- Pubblicare materiali didattici sviluppati dal docente;
- Pubblicare gli appunti delle lezioni;
- Pubblicare lavori realizzati in classe dagli studenti;
- Creare collegamenti a selezionate risorse didattiche di terze parti presenti in rete;
- Condividere materiali con altri docenti e classi;
- Integrare i materiali didattici con attività di apprendimento in presenza e/o a distanza.

Usando Edmodo:

- Ogni docente può costruirsi il proprio "libro di testo" sulla base delle proprie preferenze didattiche e delle esigenze della singola classe;
- Si può costruire questo "libro di testo" in modo aperto e flessibile: un po' alla volta, togliendo e aggiungendo;
- Non è necessario stampare i materiali didattici perché ogni studente può accedere agli stessi da qualunque luogo in cui sia disponibile un PC ed un collegamento ad Internet, li può leggere a schermo, li può salvare nel proprio PC e costruirsi il suo repertorio di materiali didattici, li può stampare se per lui è più comodo usare materiali su carta;
- Gli studenti assenti possono recuperare i materiali distribuiti a lezione.

Alcune indicazioni su come usare al meglio per la didattica la funzione di pubblicazione di materiali didattici di Edmodo:

- Mettere a disposizione degli studenti gli appunti della lezione prima della lezione stessa; in questo modo gli studenti possono prendere visione dei contenuti della lezione in anticipo e prepararsi, attraverso la traccia della lezione (che dovrebbe evidenziare i suoi punti più importanti), una “struttura mentale” tale da facilitare l’apprendimento durante la lezione;
- Integrare le risorse disponibili per la lezione sviluppate dal docente con altre presenti nel web; questa funzione si rivela particolarmente utile quando trattando una tematica di attualità si può far riferimento a giornali online che mettono a disposizione materiale “fresco” per lavori che attingono anche al mondo reale.

COME

L’inserimento di materiali didattici (testi “statici” che una volta inseriti possono essere modificati solo dal docente) avviene attraverso la sezione presente nella parte alta della home page di una classe/corso scegliendo quello più adatto allo scopo tra quelle presenti.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Di seguito saranno descritti i principali utilizzi delle “risorse” utilizzabili in Edmodo:

messaggio (post), per inserire un testo direttamente in Edmodo;

link ad un file (allega file), consente di mettere a disposizione degli studenti un file digitale di qualsiasi formato che sia stato sviluppato in precedenza e che sia presente nel PC dell’insegnante;

link ad un sito web, consente di dare accesso diretto ad un documento presente in rete o ad un sito;

cartella, consente di organizzare i materiali didattici

biblioteca, luogo dove custodire e collezionare tutti i file/materiali necessari per le attività didattiche (passate, presenti e future)

CAPITOLO 2.4: EDMODO PER L'ESPLORAZIONE GUIDATA DEL WEB

PERCHÉ

I contenuti didattici utili per affrontare una tema didattico, oltre ad essere “presentati” dal docente possono essere “scoperti” dagli studenti.

La rete, con la sua enorme quantità di documentazione, è una delle più importanti risorse anche per la didattica. Entrare in rete e ricercare materiale, oltre alle evidenti opportunità, pone anche numerosi problemi che vanno dal visitare siti che nulla hanno a che vedere con il tema della ricerca, al perdere tanto tempo per trovare le risorse più significative, alla valutazione della qualità e della congruenza del materiale trovato con il compito da svolgere.

Una qualche forma di soluzione ai problemi evidenziati può essere trovata nell'utilizzo del modello noto come WebQuest, un approccio strutturato e validato nella sua efficacia attraverso applicazioni svolte in tutti i campi di conoscenza e in tutto il mondo, che sostiene lo studente in un'esplorazione del web per concludersi con la produzione di un elaborato.

COSA

Una WebQuest è normalmente strutturata nelle seguenti 6 fasi ognuna delle quali va adeguatamente descritta nella “consegna” che viene fornita agli studenti:

1. Introduzione, qui vanno fornite le informazioni necessarie sull'attività che deve essere svolta. Con la descrizione è necessario catturare l'attenzione dell'allievo e suscitare la sua motivazione allo svolgimento del compito. Per questo è necessario mostrare la sua utilità per il percorso di studio ed evidenziare gli elementi che la rendono attraente e divertente;
2. Compito, qui va presentato il “compito” che deve essere svolto dagli allievi indicando il “prodotto” che deve essere presentato al completamento dell'attività. Questo può essere un semplice file in Word, una presentazione multimediale o in Power Point, una pagina web, un'esposizione orale, ecc.;
3. Procedimento, qui vanno descritti i passaggi che gli allievi dovranno compiere per realizzare il “compito”, le sotto-fasi in cui si sviluppa, i gruppi in cui gli allievi si dovranno dividere e i relativi obiettivi, compiti e prodotti;
4. Risorse, vanno indicati i siti web (pre-selezionati dall'insegnante) che gli allievi dovranno consultare per poter realizzare il compito;
5. Valutazione, vanno descritte in modo chiaro le modalità ed i criteri di valutazione del lavoro svolto e dell'apprendimento sviluppato. Si ritiene sia particolarmente efficace la valutazione attraverso “rubric”;
6. Conclusione, è un'attività con cui si riassume l'esperienza, si facilita la riflessione e il confronto sul processo realizzato.

COME

Questi i passaggi per progettare una WebQuest:

1. Identificazione del contesto didattico; Il primo passo riguarda l'identificazione di uno o più argomenti all'interno del curriculum che si possano prestare ad essere svolti con l'ausilio di una webquest. Bisogna scegliere un argomento che richieda capacità di ricerca, di analisi e di sintesi da parte degli studenti; ad esempio, lo studio a memoria del "past simple" dei verbi irregolari della lingua inglese non è adatto a essere svolto attraverso una webquest. Quando si è scelto l'argomento o gli argomenti si identifica il prodotto che dovrà essere realizzato dagli allievi attraverso la realizzazione del compito.
2. Individuazione del tema; imparare a sviluppare una webquest è un processo che dovrebbe iniziare con la realizzazione di un compito semplice e su un tema familiare all'insegnante, fino alla costruzione di compiti complessi ed elaborati. Questo significa che si dovrebbe iniziare con un compito che interessa una sola disciplina e che solo successivamente si possono elaborare via via compiti interdisciplinari, più complessi e che richiedono un impegno e un tempo più lungo per essere svolti dagli allievi.
3. Identificazione delle risorse web; il terzo passo è identificare le risorse disponibili in Internet sull'argomento su cui s'intende sviluppare la webquest. Per questo, può essere utile crearsi due elenchi di siti: uno per l'insegnante e uno più specifico per gli allievi. Per l'insegnante sono utili sia siti che forniscono informazioni sull'argomento sia siti che forniscono esempi da cui prendere ispirazione per lo sviluppo del compito. L'elenco dell'insegnante può essere strutturato secondo diverse categorie, come ad esempio dati, materiali di riferimento, idee progettuali, ecc. L'elenco per gli allievi identifica quei siti che saranno loro segnalati per potersi documentare e reperire i dati necessari per lo svolgimento del compito. Negli elenchi è utile, inoltre, ricavare uno spazio per riportare una breve descrizione delle caratteristiche del sito e del perché può essere utile.
4. Progettazione di dettaglio; una volta verificata la fattibilità della webquest, in quanto le risorse reperite on-line vengono giudicate sufficienti, si procede con la progettazione di dettaglio del compito webquest.

È utile sviluppare i testi delle diverse sezioni della webquest in modalità off-line, ad esempio con l'utilizzo di un file *Word*, *Excel* o *PowerPoint* e di trasferirli nell'applicativo che si è scelto di utilizzare attraverso un procedimento di copia ed incolla.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

In Edmodo non è ancora possibile fruire di un "template" di webquest già sviluppato, si dovrà pertanto far riferimento ad applicativi esterni.

OLTRE EDMODO

Per lo sviluppo e la gestione di WebQuest sono disponibili on-line alcuni applicativi *liberi* che consentono di:

- sviluppare, in modo guidato, la WebQuest
- ospitare nel server la WQ ed il suo svolgimento
- consultare l'archivio on-line di esempi
- caricare la propria WQ nell'archivio

L'applicativo spagnolo **1, 2, 3 WebQuest** è stato localizzato in italiano da Marco Guastavigna ed è presente in www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm.

Bernie Dodge, inventore del metodo WebQuest, ha sviluppato **GardenQuest** che è accessibile in <http://questgarden.com/> (link controllati settembre 2016).

APPROPRIAZIONE

CAPITOLO 2.5: EDMODO PER DISCUTERE UN ARGOMENTO DIDATTICO

PERCHÉ

Un primo livello di appropriazione di un contenuto didattico è la sua discussione in classe o a distanza. Discutendo lo studente si confronta con il materiale, lo rielabora, chiarisce dubbi e incomprensioni, attiva conoscenze precedenti e lo collega a queste.

Una discussione può essere un'attività a elevato impegno cognitivo e, proprio per questo, di grande efficacia.

La discussione può essere attivata e gestita dall'insegnante ma anche gli studenti possono assumere, magari a turno, questo ruolo di "insegnante".

COSA

La discussione è il classico formato di "lezione socratica" una forma d'insegnamento e di apprendimento basato sul potere di scoperta della "verità" associato al fare e al farsi domande.

Il fare domande, che è il punto di partenza della discussione, non è finalizzato solo a ricevere un feedback su cosa è stato appreso o ad una sua valutazione, ma anche, e soprattutto, all'attivazione dell'apprendimento, alla stimolazione di quei processi mentali che portano a padroneggiare un argomento, al suo apprendimento.

I tipi di domande che si possono porre per attivare e sostenere adeguati processi cognitivi sono numerosi e dalla loro natura dipende la tipologia e la qualità dell'apprendimento.

A una risposta ritenuta non soddisfacente, attraverso altra domanda si può:

- chiarire;
- giustificare/riflettere;
- ri-focalizzare (attraverso ad esempio il collegamento con un'altra idea)

le risposte che non appaiono sufficientemente delineate.

Attraverso quest'azione di chiarificazione e riflessione si aiuta lo studente a passare, da un punto di vista cognitivo, verso il livello superiore di risposta.

Ad esempio, queste sono alcune domande alle quali una risposta positiva riflette certamente una comprensione profonda dell'argomento:

- perché: perché l'evento X si è verificato?
- perché no: perché l'evento X non si è verificato?

- come: come è avvenuto il processo P?
- cosa se ...: quali sono le conseguenze del verificarsi dell'evento X?
- cosa se non ...: perché lo stato S non si è verificato?

Alcune delle tipologie di domande:

- Conoscenza: capacità di rievocare ciò che si conosce;
- Comprensione: capacità di cogliere il senso di un'informazione;
- Applicazione: estensione di concetti appresi a situazioni nuove;
- Analisi: come separazione delle parti in un tutto;
- Sintesi: come combinazione di idee fino a formarne una nuova;
- Valutazione: sviluppo di un'opinione, di un giudizio o decisione;
- Riflessione meta cognitiva: riflettere sul proprio apprendimento.

COME

La parte più critica nell'uso didattico delle domande risiede nella loro formulazione; il successivo sviluppo tecnico è una mera operazione, appunto, tecnica. Le problematiche legate alla formulazione di "buone" domande via Edmodo sono le stesse di quando le domande sono poste in modo diretto.

Attraverso Edmodo si possono formulare domande di diverso tipo:

- Nei classici formati di una domanda strutturata sia essa aperta o chiusa;
- Nel formato aperto e di "discussione" articolata;
- In forma di fast-feedback.

La gestione delle tecniche d'interrogazione (o "questioning") con Edmodo consente:

- La creazione di un database di domande tra cui poter scegliere di volta in volta per il confezionamento di un quiz specifico;
- Di sottoporre le domande anche "a distanza" come attività per casa;
- Di organizzare le risposte, anche di più batterie di test, in unico ambiente on-line gestendone congiuntamente i risultati;
- Di associare ai risultati un feedback personalizzato tramite la funzione di commento;
- Di correlare agevolmente l'attività d'interrogazione alle attività didattiche svolte tanto successivamente che precedentemente alle stesse.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Oltre agli strumenti di specifico uso per domande e test, alcuni strumenti usati creativamente possono essere utilizzati a questo scopo:

sondaggi per domande veloci o di fast-feedback

messaggi (post) per una strategia di questioning di gruppo articolata e strutturata su domande aperte e che si sviluppa in forma di “conversazione”

compito per domande e feedback uno-a-uno

OLTRE EDMODO

Il valore di Edmodo è di integrare in un unico ambiente più strumenti e funzionalità. Per lo sviluppo, la distribuzione e la valutazione di domande è, comunque, possibile ricorrere ad applicativi esterni on-line ed off-line; alcuni di questi sono, anche, più ricchi di quelli presenti in Edmodo ma con il limite di non poter essere utilizzati in modo integrato con gli altri presenti in Edmodo stesso.

Per domande off-line è possibile utilizzare Hot Potatoes.

Per domande on-line si può usare Google Docs o Survey Monkey in www.surveymonkey.com.

CAPITOLO 2.6: EDMODO PER RIFLETTERE SULLE ATTIVITÀ DIDATTICHE

PERCHÉ

L'apprendimento, quello "profondo", "solido", o "significativo" è una questione di appropriazione, è l'inserimento stabile delle nuove conoscenze in quelle esistenti. L'apprendimento, più che una questione di mettere un mattone sopra un altro è, metaforicamente, il mescolare un nuovo liquido in uno esistente.

L'apprendimento "significativo" è l'opposto della memorizzazione che può essere vista anche come un apprendimento "meccanico", come una raccolta delle idee del docente senza alcuna elaborazione personale.

Tra le tecniche che possono favorire l'apprendimento significativo, la "riflessione" è certamente una tra le più efficaci. Altre tecniche possono essere la costruzione di un artefatto, la collaborazione.

La "riflessione" è chiamata da alcuni autori la "governante cognitiva": come una brava e paziente governante mette ordine nelle cose ammassate alla rinfusa assegnando loro un posto nell'insieme delle nostre conoscenze.

COSA

La riflessione è un'attività finalizzata a dare un significato personale a ciò che si è imparato.

La riflessione può essere un evento "stand-alone" fatto, cioè, quando se ne ravvede la necessità (un tema ostico, complesso, ecc.) come può essere un'attività ordinaria e sistematica, una costante delle proprie lezioni.

Più frequente, sistematica, abituale è l'attività di riflessione, maggiore è la sua efficacia.

Un modello concettuale per inserire le attività di riflessione nello svolgimento di un'attività è quello dell'apprendimento esperienziale di Kolb strutturato nei seguenti passi:

- a. Esperienza, sperimentazione concreta di una situazione;
- b. Riflessione, osservazione riflessiva di quell'azione;
- c. Teorizzazione, concettualizzazione astratta;
- d. Prova, sperimentazione attiva.

COME

Per una riflessione "stand-alone" si possono usare "domande veloci" a risposta altrettanto veloce di tipo fast-feedback. Con queste domande si induce lo studente ad interrogarsi sul contenuto della

lezione o di una lettura attraverso uno sforzo cognitivo minimo e di breve durata ma con un significativo risultato.

Per riflessioni sistematiche si può adottare la tecnica del reflective-journal, scrittura quasi quotidiana o settimanale attorno a domande guida.

Attraverso gli strumenti presenti in Edmodo, oltre a poter organizzare i propri pensieri in un ambiente online facilmente accessibile, si può condividere il proprio lavoro con l'insegnante dando e ricevendo feedback.

Per il fast-feedback si possono usare domande quali:

- Qual è la cosa più importante che hai imparato oggi?
- Quale argomento che consideri importante non è stato chiarito in modo sufficiente?
- Cosa ti ha sorpreso maggiormente?
- Scrivi una domanda o un commento sulla lezione di oggi che vorresti fare all'insegnante;
- Sintetizza in una parola il testo che hai appena letto e con una o due frasi spiega il perché di questa scelta;
- Scrivi una possibile applicazione nelle attività professionali/di tutti i giorni dell'argomento appena trattato.

Per una meta riflessione sul proprio processo di apprendimento:

- Qual è la cosa fatta dall'insegnante che ha facilitato il tuo apprendimento?
- Cosa potresti fare tu per migliorare il tuo apprendimento?
- Quando ti sei sentito maggiormente coinvolto, cosa si stava facendo?

Le stesse domande possono essere utilizzate per la riflessione sistematica nel learning journal.

Possiamo generare domande per differenti tipologie di obiettivi didattici, quali:

- approccio di carattere generale;
- focalizzarsi sulla dimensione "interesse" verso le attività;
- focalizzarsi sulla rilevanza di quanto fatto con la pratica professionale;
- focalizzarsi sulle posizioni personali rispetto alla tematica;
- esercitarsi nel pensiero analitico;
- esercitarsi nelle connessioni concettuali;
- fare di tanto in tanto il punto della situazione.

La riflessione è un'attività che richiede tempo: tempo per ricordare quanto è stato fatto, tempo per pensare a quelle cose, tempo per scrivere.

Se si vuole che l'attività di riflessione sia utile, vanno create le condizioni perché lo studente possa riflettere, prima di tutte l'individuazione del tempo per farlo; lasciare lo spazio per questo lavoro al termine di una lezione quando tutti sono pronti per l'intervallo, per il pranzo o per il ritorno a casa

equivale a far fare un lavoro poco significativo. Meglio sarebbe non far fare questa attività come ultima attività della giornata; meglio farlo come primo lavoro all'inizio di un nuovo periodo.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

sondaggio, da usare anche in batteria di più "scelte/sondaggi" per il fast-feedback; veloce da sviluppare e proporre;

feedback, per quiz strutturati;

compito, per il reflective journaling sistematico ed individuale; con possibilità di feedback uno-a-uno;

messaggio (post) per una riflessione di gruppo strutturata attorno a domande guida.

CAPITOLO 2.7: EDMODO PER ESPORRE UN ARGOMENTO

PERCHÉ

Una delle pratiche didattiche più diffuse nella nostra scuola, dopo l'esposizione di un contenuto didattico da parte dell'insegnante attraverso la lezione diretta, è certamente la ri-esposizione dello stesso da parte dello studente attraverso la "verifica" sia essa orale o scritta. Attraverso l'esposizione di un argomento lo studente dovrebbe dare prova della conoscenza sviluppata.

A seguito di ogni verifica potrebbe rimanere il dubbio se quanto "raccontato" dallo studente sia un vero apprendimento oppure la ripetizione meccanica di quanto, meramente, memorizzato.

Attraverso specifiche tecniche didattiche è possibile che lo studente renda evidente ciò che ha realmente appreso al di là della ripetizione meccanica.

COSA

Per un'esposizione dei contenuti di una lezione, al livello di "apprendimento" più basso (quello della ripetizione) è possibile far eseguire un "compito" sull'argomento seguendo delle linee guida formulate dall'insegnante in modo che l'esposizione tocchi i diversi aspetti/temi in cui l'argomento si compone.

Ad un livello di esecuzione un po' più complesso, il lavoro individuale può avere dei momenti di condivisione e confronto facendo in modo che tutti gli studenti abbiano accesso al lavoro di tutti per reciproci aiuti al miglioramento del lavoro individuale o per la realizzazione congiunta di un nuovo elaborato.

Una strategia che impegna ancor di più gli studenti è far preparare loro una lezione sul tema che è stato oggetto di una lezione ricevuta. Non a caso si usa dire che il modo più efficace per imparare una cosa è doverla insegnare.

Ma il livello di apprendimento più elevato che può essere conseguito corrisponde con l'essere in grado di applicare gli apprendimenti conseguiti, di fare qualcosa con le nuove conoscenze.

COME

Per la semplice ripetizione si può formulare una consegna sul lavoro da svolgere. La consegna dovrebbe essere analitica indicando, non solo l'argomento da esporre, ma anche le articolazioni interne all'esposizione. Non dovrebbe, cioè, contenere l'indicazione solo del prodotto finale ma anche le tappe intermedie, cioè gli aspetti salienti, le questioni critiche. Metaforicamente parlando, la consegna non dovrebbe tracciare un percorso retto, ma uno tortuoso, con "paletti" obbligatori

attraverso cui passare. In questo modo si obbliga gli studenti a misurarsi con la complessità dell'argomento, a ripercorrerlo in modo analitico. Porre i "paletti" non significa, però, solo costringere gli studenti a un lavoro più impegnativo, ma significa anche dare loro un aiuto offrendo la struttura, lo "scheletro" dell'elaborato, una traccia attorno cui costruire la propria narrazione.

Per lo sviluppo "collaborativo" del precedente approccio basta condividere, con giusti strumenti, il lavoro di ciascuno e fornire una seconda consegna per il nuovo lavoro che potrebbe comprendere anche un'attività di discussione e/o di scrittura collaborativa dell'elaborato finale.

La "lezione" da preparare potrebbe essere un'attività individuale (un argomento per ciascuno studente) o collaborativa (l'intera lezione da preparare tutti assieme ed assegnando al gruppo la gestione delle attività).

L'esposizione dell'argomento in forma di "applicazione" implica la realizzazione di un artefatto, anche immateriale, la cui realizzazione è possibile solo grazie all'applicazione di quelle conoscenze. Non si tratta, quindi, di un elaborato di ripetizione o narrazione di alcuni contenuti ma di applicazione degli stessi. Per rendere possibile la realizzazione di un simile artefatto, il più delle volte, ci si dovrebbe riferire a un ampio spezzone di programma; quindi l'esposizione per applicazione potrebbe essere fatta a tappe significative del programma.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Per presentazione/ripetizione:

- **compito** con la possibilità di feedback tramite la funzione di commento

Per la preparazione della lezione:

- **messaggio** (post) per eventuali discussioni o per un'elaborazione collaborativa

Per la costruzione di un artefatto di "applicazione":

- **compito**, per la consegna di semilavorati individuali all'insegnante
- **allega file/aggiungi link** per la pubblicazione dell'elaborato individuale
- **messaggio** (post) per eventuali discussioni o per un'elaborazione collaborativa

In tutti i casi il lavoro individuale o collaborativo può essere sostenuto in fase di sviluppo e valutato al suo completamento attraverso un:

- **messaggio** (post)

e potenziato attraverso un'attività di riflessione attraverso il:

- **compito**

CAPITOLO 2.8: EDMODO PER CONSOLIDARE UN ARGOMENTO DISCIPLINARE

PERCHÉ

Se gli argomenti (“contenuti”) disciplinari sono trattati in classe solo attraverso la “spiegazione” è probabile che dopo poco tempo vengano dimenticati in quanto, nel migliore dei casi, meramente memorizzati per il tempo necessario a compiere una verifica.

La didattica fatta solo attraverso “spiegazioni” potrebbe, inoltre, produrre l’effetto di non attribuire significato a quei contenuti (mancata integrazione delle nuove “conoscenze” con quelle pre-esistenti) con la conseguenza di non essere in grado di usare le stesse in contesti diversi da quelli in cui sono state insegnate-apprese.

La questione è, quindi, come “consolidare”, come “appropriarsi” di quelle “informazioni” e di farle diventare “conoscenze”.

Una “informazione” è un dato neutro, in un certo senso anche oggettivo e, comunque, esterno al soggetto. Per far sì che una “informazione” si trasformi in “conoscenza” è necessario che la persona che apprende riesca a dare a questa un proprio significato, che riesca a farla sua. Una “informazione” è un “oggetto”; una “conoscenza” è uno “strumento”.

Il processo di trasformazione oggetto → strumento è il processo di apprendimento.

COSA

Per “consolidare” un argomento disciplinare, per appropriarsene è necessario che gli studenti “lavorino”, facciano qualcosa con quel contenuto, lo usino come “strumento” per svolgere un’attività (che non sia un test), per risolvere un problema, per costruire un artefatto.

Per il consolidamento e l’appropriazione è necessario che gli studenti svolgano delle “attività di apprendimento”, usino quelle informazioni in compiti reali.

Premesso che le “attività” realizzabili sono strettamente correlate al contenuto in questione e che non tutti gli esempi riportati di seguito sono adatti per tutti i contenuti, tipiche attività di apprendimento (dal semplice al complesso, dall’attività breve a lunga) possono essere:

- costruire uno o più test che valutino la comprensione dell’argomento (non rispondere ad un test sviluppato dall’insegnante);
- costruire una breve lezione sull’argomento;
- costruire una mappa (mentale e/o concettuale);
- costruire un’analogia;
- identificare esempi dal mondo reale in cui quei contenuti sono usati/applicati;
- risolvere problemi reali usando quelle conoscenze;

- realizzare un micro-progetto (mettendo assieme più contenuti);
- esplorare una simulazione.

COME

Le attività che si potrebbero rivelare più efficaci sono quelle associate a “compiti reali”, soprattutto di tipo professionale, quando i contenuti sono di natura professionale.

L’attività più critica a carico del docente è, quindi, l’identificazione dei contesti reali in cui quelle conoscenze sono usate o, se si tratta di fenomeni naturali, sono visibili/rilevabili.

Se per lo svolgimento delle attività possono tornare utili risorse presenti in internet, è opportuno non assegnare agli studenti un’esplorazione libera ma di usare il modello WebQuest per un’esplorazione guidata a siti pre-identificati.

In relazione all’oggetto, al contenuto ed al tempo assegnato allo svolgimento dell’attività, si valuti sempre la possibilità di far svolgere l’attività stessa in gruppo ed attraverso meccanismi collaborativi.

Le attività di apprendimento dovrebbero essere accuratamente descritte identificando:

- le ragioni per cui si svolge quell’attività;
- il beneficio che potrebbe essere tratto svolgendola;
- la descrizione dell’attività nei suoi eventuali passaggi;
- i ruoli, se si tratta di attività da svolgere in gruppo;
- i tempi di esecuzione;
- i prodotti intermedi (se si tratta di attività complessa) e quello finale.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Trattandosi di “attività” che hanno implicito un ruolo “attivo” degli studenti, è opportuno che si dia agli studenti la possibilità di pubblicare risorse.

Queste le risorse utilizzabili:

- messaggio (post) o collegamento ad un file per le consegne e per la pubblicazione dei lavori svolti;
- messaggi (post e privati) per la costruzione collaborativa degli elaborati;
- link ad un sito web per reperimento on-line di risorse selezionate;
- messaggio (post) per discussioni preparatorie, in fase di realizzazione, per il riesame e la valutazione;
- messaggi privati per la riflessione individuale.

APPLICAZIONE

CAPITOLO 2.9: EDMODO PER POTENZIARE LE COMPETENZE TRASVERSALI

PERCHÉ

Le competenze trasversali o “chiave”, *key skills*, (quelle ritenute le più significative sono: comunicare, lavorare in gruppo, risolvere problemi, usare le tecnologie digitali, usare risorse) sono valutate nella società e nel mondo del lavoro importanti almeno quanto quelle più strettamente tecnico-professionali. Numerose ricerche condotte presso le imprese, soprattutto di piccole dimensioni, segnalano che gli imprenditori chiedono alla scuola di occuparsi principalmente dello sviluppo delle competenze trasversali perché sono difficilmente sviluppabili nei contesti lavorativi.

Le competenze chiave, per la loro natura, non possono essere oggetto di una didattica specifica (es: l’ora di *problem solving*) ma dovrebbero essere trattate nel contesto della didattica disciplinare attraverso l’utilizzo di specifiche strategie ed attività didattiche.

COSA

Gli approcci didattici funzionali allo sviluppo delle *key skills* sono quelli in cui gli studenti ricoprono un ruolo attivo ed in cui agli studenti sono assegnati compiti per il cui svolgimento devono:

- comunicare tra di loro;
- prendere decisioni;
- affrontare e risolvere autonomamente (individualmente o in gruppo) problemi;
- lavorare in piccoli e grandi gruppi;
- lavorare per un obiettivo dato ed utilizzando risorse date;
- programmare e gestire il proprio lavoro;
- assumere e condividere responsabilità;
- monitorare e valutare la propria prestazione;
- assumere ruoli diversi.

Le attività didattiche nel cui contesto vengono attivate, allenate e sviluppate queste competenze possono essere progetti e micro-progetti e, più in generale, attività relativamente complesse che portano ad un output finale e per esecuzione dei quali debbano organizzare il proprio lavoro in tutti i suoi aspetti.

COME

Le attività che l’insegnante dovrebbe svolgere per creare opportunità di apprendimento nella prospettiva qui indicata sono:

- ideazione dell’attività;
- suo sviluppo;

- assegnazione del task;
- supporto non direttivo al lavoro degli studenti;
- monitoraggio;
- supporto all'auto-valutazione;
- valutazione.

Le micro attività da enfatizzare nell'ambito dei progetti e che favoriscono lo sviluppo delle *key skills* sono:

- comunicazione;
- lavoro collaborativo;
- riflessione.

Altre indicazioni operative si possono rifare al metodo dei progetti e di costruzione di artefatti.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

L'ambiente Edmodo che può favorire lo sviluppo delle competenze trasversali dovrebbe essere, per quanto possibile, autogestito dagli studenti ai quali dovrebbe essere data la possibilità di fruire e sperimentare i principali diritti dell'insegnante.

I moduli che più di altri sono funzionali allo sviluppo delle competenze trasversali sono:
messaggi (post) di discussione

compito/messaggi (post e privati) per l'automonitoraggio riflessivo della propria prestazione

messaggi (post) come area di collaborazione online

sondaggio per l'analisi degli stili di apprendimento e l'attitudine alla collaborazione

RIESAME E RISTRUTTURAZIONE

CAPITOLO 2.10: EDMODO PER DARE FEEDBACK

PERCHÉ

Il feedback è una forma di interazione fondamentale tra le persone: ricevere “informazioni di ritorno” sul proprio comportamento – ovviamente se giustificato dal contesto – è sempre gradito ed utile per confermare o modificare il proprio comportamento in relazione ad una situazione. Noi tutti siamo, comunque e in diversa misura, capaci di auto-osservazione, auto-valutazione e auto-correzione, ma il punto di vista “terzo” può aggiungere informazioni importanti al fine di rendere più efficiente, efficace e adeguato il nostro stesso comportamento al nostro agire nel contesto cui quelle informazioni di ritorno si riferiscono.

Se questo vale nella vita in generale, vale anche nel contesto educativo e formativo dove per “mission” la relazione si basa su scambi che solo in generale potremo definire “valutativi”.

Oltre che attraverso la valutazione (attribuire un giudizio/voto a una prestazione al suo compimento), l’insegnante può fornire agli studenti importanti informazioni sul loro apprendimento anche durante tutto il processo e sono queste informazioni, quando lo studente può ancora modificare, tarare, rifinire il proprio lavoro che risulteranno essere di grande utilità per il miglioramento del risultato finale.

Oltre che utile al fine del miglioramento del risultato finale, il feedback è anche molto gradito dagli studenti in quanto segnale dell’attenzione che l’insegnante gli riserva al di là della valutazione formale e burocratica.

Il feedback, quindi, come “strumento” per il benessere del gruppo classe.

COSA

Il feedback, perché sia utile, andrebbe dato nel corso e nel contesto delle attività didattiche che si svolgono in aula e su Edmodo e con quanta maggior frequenza possibile. Il feedback andrebbe sempre collegato all’attività che lo studente sta svolgendo ed essere focalizzato più su di uno specifico comportamento/attività (che può essere oggetto di miglioramento) che su un comportamento complessivo (per il quale potrebbe essere difficoltoso identificare dove e come intervenire) ed ancor meno sulla persona (che al di là dell’essere giustificato o meno in un contesto didattico, creerebbe di sicuro resistenze).

Un feedback non deve essere necessariamente articolato e lungo ma non dovrebbe neppure limitarsi ad un sintetico “bene” o “male” perché ciò che lo rende utile e significativo non è il

“giudizio” che l’insegnante dà ma il perché un’attività, un’azione è valutata positivamente o negativamente.

Il criterio da adottare è che il feedback sia “ricco”, contenga, cioè, informazioni che possano servire allo studente per avere conferma della correttezza del suo operato o, in caso contrario, per modificare nella giusta direzione il suo agire.

COME

Per dare feedback, anche in modo riservato, l’insegnante ha a disposizione alcuni strumenti in Edmodo.

Le funzioni di “commento” presenti ad esempio nel “quiz” e nel “compito” consentono di dare feedback visibile solo al diretto interessato e in modo correlato alla specifica attività svolta.

Un feedback individuale può, anche essere dato utilizzando il sistema di messaggistica di Edmodo ma questo non è “fisicamente” associato ad un’attività didattica.

Un feedback di gruppo può essere dato attraverso un messaggio (post) o sotto la risposta a un post.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Nelle seguenti “attività” è presente una specifica funzionalità di “commento”:

- quiz
- compito

Feedback di gruppo, quindi non diretto a una specifica persona, può essere dato utilizzando le attività:

- messaggio (post)

CAPITOLO 2.11: EDMODO PER RICEVERE FEEDBACK

PERCHÉ

L'uso di "informazioni di ritorno" al fine del miglioramento della propria prestazione non è utile solo agli studenti, ma lo è anche all'insegnante perché anche la sua didattica può essere sempre migliorata. Conoscere cosa lo studente ha capito e cosa no, quali fraintendimenti può aver ingenerato la sua spiegazione, quali lacune ed omissioni ci possono essere state, quali comprensioni superficiali, quali significati sono passati sono tutte informazioni che l'insegnante coscienzioso trova di estrema utilità per poter svolgere adeguatamente il proprio compito.

Il feedback, quindi, come "strumento" per il benessere del gruppo classe.

COSA

Per l'insegnante, la raccolta di feedback dallo studente andrebbe fatta con una certa regolarità e, comunque, al termine di fasi didatticamente significative ed anche in questo caso è più utile un feedback breve e veloce (fast-feedback) ad un riscontro articolato ed occasionale.

Il feedback dato dagli studenti, se adeguatamente congegnato, può essere utilizzato anche come momento di sistematizzazione delle conoscenze sviluppate e di riflessione sul proprio apprendimento.

COME

La raccolta di feedback da parte dell'insegnante è opportuno sia fatta attraverso domande mirate, meglio se scritte, domande riferite ad una lezione o ad un gruppo di lezioni tra di loro vicine ed essere focalizzate tanto sul contenuto che sul metodo didattico.

Domande tipiche potrebbero essere:

- quale è la cosa più importante che hai imparato oggi
- quale domanda vorresti fare all'insegnante
- quale attività didattica ti è sembrata più utile per ...
- cosa ti ha reso difficile comprendere
- quale uso pensi di poter fare di ...
- se non hai capito ... quanto, in percentuale, pensi sia dovuto a te e quanto all'insegnante

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

Per la raccolta del feedback, l'insegnante può presentare le domanda agli studenti utilizzando l'attività:

- quiz utilizzando le diverse tipologie di domande disponibili a seconda della risposta che si desidera ricevere (verso/falso; sì/no; opzioni multiple; testo libero);
- sondaggio per risposte veloci da scegliere tra opzioni date.

CAPITOLO 2.12: EDMODO PER VALUTARE

PERCHÉ

La valutazione è sempre un passaggio critico in un processo di apprendimento. Cosa valutiamo? Perché valutiamo? Cosa ne facciamo dei dati che emergono dalla valutazione? Le forme di valutazione basate su domande organizzate in test (le più diffuse) evidenziano prevalentemente la memorizzazione di oggetti didattici, fatti, concetti, regole. Più ci si sposta dalla semplice domanda alla presa in considerazione di processi e prodotti più ampi e complessi, più ci si avvicina alla “valutazione autentica”, quell’approccio all’apprendimento che assume a oggetto l’apprendimento significativo, la conceptual knowledge (la conoscenza “usata”, in azione) e la sua valutazione oltre la meccanicità della memorizzazione (rote learning).

COSA

Nella prospettiva della valutazione autentica si dovrebbero utilizzare più strumenti o tecniche tra di loro integrati in quanto gli aspetti da prendere in considerazione sono numerosi e nessuno strumento li può coprire tutti.

Un oggetto “ricco” da poter valutare in modo autentico è, ad esempio, un artefatto generato nel corso di un progetto: il progetto è un’attività didattica “autentica” e, conseguentemente, offre la possibilità di una valutazione altrettanto autentica.

Un artefatto può essere valutato attraverso una rubric, un insieme di scale per la valutazione di una prestazione complessa. In una rubric sono evidenziati, innanzitutto, le caratteristiche che deve avere una buon artefatto/prestazione (i “criteri” della valutazione) e per ciascuno di questi non solo l’elencazione dei livelli che può raggiungere ma, per ciascuno di questi, le caratteristiche che l’artefatto/prestazione dovrebbe assumere.

La comprensione (autentica) di un concetto può essere valutata, più che mediante semplici domande, attraverso la rappresentazione di quel concetto che è possibile fare, ad esempio, attraverso una mappa concettuale. Più complesso sarebbe farlo attraverso la realizzazione di un modello.

Anche le tanto vituperate “domande” sono utili per una valutazione “autentica” purché si utilizzino differenti tipologie di domande che vadano ad attivare, per le risposte, le differenti dimensioni cognitive dell’apprendimento.

COME

Per attivare una strategia di valutazione autentica gli step operativi sono:

- identificazione dei risultati di apprendimento da ottenere;
- creazione di un compito in un contesto significativo;
- identificazione dei prodotti e delle performance;
- considerazione delle opzioni alternative nel disegnare/definire il compito;
- pianificazione delle attività del compito;
- identificazione dei criteri di qualità;
- valutazione.

Le rubric sono strumenti che consentono di rendere espliciti i criteri su cui si basa la valutazione e di comunicarli ai valutandi in anticipo sulla valutazione stessa.

Le rubric sono sì potenti strumenti di valutazione ma la loro costruzione richiede parecchio tempo per articolare in modo chiaro e preciso le caratteristiche di un'attività di apprendimento di elevata qualità (ad esempio: quali sono le caratteristiche di una presentazione orale veramente buona?). Questo impegno è, però, ripagato non solo per la qualità e affidabilità della valutazione che scaturirà ma, anche, perché una buona rubric è, a sua volta, di aiuto per progettare nel dettaglio le attività di insegnamento secondo queste caratteristiche.

Dall'altra parte, l'utilizzo di una rubrica, potrebbe guidare l'apprendimento intenzionale ancorato agli aspetti importanti della prestazione così come elencati nella rubric.

Un valore aggiunto nell'uso delle rubric sta nel svilupparle congiuntamente da studenti e insegnanti. In questo modo, mentre si discute su come strutturare rubric (quali sono le caratteristiche fondamentali di ...? Quale risultato devo avere per poter valutare quella caratteristica come ottima, buona, sufficiente, scarsa, insufficiente?) gli studenti hanno la possibilità di rendersi consapevoli di cosa ci si aspetti da loro affinché il lavoro sia valutato positivamente; questa consapevolezza li può guidare nel processo di apprendimento facendoli concentrare sugli aspetti più importanti.

Per le "domande" si dovrebbe attivare una vera e propria strategia di questioning ricorrendo alle diverse tipologie di domanda costruendo delle batterie finalizzate ad, esempio, a:

- chiarire;
- giustificare/riflettere;
- ri-focalizzare (attraverso ad esempio il collegamento con un'altra idea).

Tipiche domande potrebbero essere:

- perché: perché l'evento X si è verificato?
- perché no: perché l'evento X non si è verificato?
- come: come è avvenuto il processo P?
- cosa se ...: quali sono le conseguenze del verificarsi dell'evento X?
- cosa se non ...: perché lo stato S non si è verificato?

Categorizzando le domande, possiamo avere le seguenti tipologie:

- Conoscenza: capacità di rievocare ciò che si conosce;
- Comprensione: capacità di cogliere il senso di un'informazione;
- Applicazione: estensione di concetti appresi a situazioni nuove;
- Analisi: come separazione delle parti in un tutto;
- Sintesi: come combinazione di idee fino a formarne una nuova;
- Valutazione: sviluppo di un'opinione, di un giudizio o decisione;
- Riflessione meta cognitiva: riflettere sul proprio apprendimento;
- Induzione: cosa potrebbe succedere se ...;
- Deduzione: perché è successo x;

Attraverso batterie di domande che coprono le più significative aree, si può essere certi di compiere una valutazione attendibile.

RISORSE EDMODO UTILIZZABILI

In Edmodo hanno una funzionalità di valutazione:

- quiz;
- compito;
- registro.

Un'interessante funzionalità relativa alla valutazione è l'aggregazione di tutte le valutazioni che si realizzano in un "corso" in un unico ambiente. In questo ambiente è possibile visualizzare per ciascun studente le singole valutazioni. Questa funzionalità è accessibile dalla pagina del corso o direttamente dalla home page nell'area "registri".

OLTRE EDMODO

La valutazione degli apprendimenti realizzati, collegandola anche a lavori eseguiti su Edmodo, può essere effettuata attraverso mappe mentali e concettuali e simulazioni.