



# ACCEDI

## Accesso al Diploma

Un progetto di didattica blended  
per l'istruzione degli adulti in Toscana

COMPETITIVITÀ REGIONALE E OCCUPAZIONE ASSE IV - CAPITALE UMANO  
Progetto ACCE.DI - ACCESso al DIploma  
*DD 5338 del 19 ottobre 2010*



**POR FSE**  
2007-2013  
Fondo Sociale Europeo  
Programma Operativo  
Regione Toscana



Unione europea  
Fondo sociale europeo



**MINISTERO DEL LAVORO,  
DELLA SALUTE E DELLE POLITICHE SOCIALI**  
Direzione Generale per le Politiche  
per l'Orientamento e la Formazione

**REGIONE  
TOSCANA**



**ISTITUTO PROFESSIONALE DI STATO LUIGI EINAUDI GROSSETO**  
INFORMATICO AZIENDALE TURISTICO ALBERGHIERO GRAFICO SOCIALE



**Arrezzo Formazione**  
**baco**  
Consorzio "Arrezzo Formazione"



**Pensa**  
MULTIMEDIA

**Il Progetto ACCE.DI. – ACCESso al Diploma è gestito in convenzione con la Regione Toscana  
Settore Istruzione, nell'ambito del F.S.E. POR OB. COMPETITIVITÀ REGIONALE  
E OCCUPAZIONE ASSE IV - CAPITALE UMANO**

*Capofila del Progetto:*

Istituto Professionale di Stato L. Einaudi di Grosseto  
(ora Istituto Istruzione Superiore Polo "L. Bianciardi" di Grosseto)  
Piazza De Maria, 31 - 58100 Grosseto

*Direttore del progetto:* Gabriella Papponi Morelli

*Coordinatore didattico:* Simone Giusti

*Responsabili progettazione:* Fabio Sciarretta, Simone Giusti

Il volume è curato da Simone Giusti e Gabriella Papponi Morelli

COMITATO DI DIREZIONE (soggetti attuatori)

Istituto Professionale di Stato L. Einaudi di Grosseto  
Consorzio Arezzo Formazione A.B.A.C.O. - Liceo "Città di Piero  
I.T.C.G. "Sallustio Bandini" di Siena  
Associazione L'Altra Città di Grosseto

COMITATO DI PILOTAGGIO (soggetti sostenitori)

Provincia di Grosseto

Provincia di Siena

Provincia di Arezzo

Ufficio scolastico regionale per la Toscana - Ufficio XI - Ambito territoriale della provincia di Grosseto

Ufficio scolastico regionale per la Toscana - Ufficio XVIII - Ambito territoriale della provincia di Siena

COeSO – SDS Grosseto

Comune di Roccastrada (GR)

Comune di Sovicille (SI)

Comune di Anghiari (AR)

Comune di Sansepolcro (AR)

Comune di Sestino (AR)

ISBN 978-88-8232-937-2

2012 © PENSA MULTIMEDIA srl

Lecce-Brescia

73100 Lecce - Via A.M. Caprioli 8

Tel. 0832/230435 • fax 0832/230896

*info@pensamultimedia.it*

*www.pensamultimedia.it*

- 5 **Introduzione**  
*Stella Targetti* (Vicepresidente Regione Toscana)

## **PRIMA PARTE**

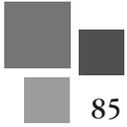
### **Un progetto per l'istruzione degli adulti con l'utilizzo delle nuove tecnologie**

- 9 **Capitolo 1 - Dal "diploma online" a "ACCEDI"**  
*Gabriella Papponi Morelli*
- 15 **Capitolo 2 - Il progetto ACCEDI nel quadro dell'istruzione degli adulti**  
*Simone Giusti*
- 23 **Capitolo 3 - L'architettura e il funzionamento del progetto ACCEDI**  
*Fabio Sciarretta*

## **SECONDA PARTE**

### **La didattica blended per l'istruzione degli adulti**

- 35 **Capitolo 4 - In presenza e a distanza: un modello di didattica mista**  
*Simone Giusti*
- 43 **Capitolo 5 - L'ambiente di apprendimento: uno strumento per orientarsi e per interagire**  
*Fabio P. Corti*
- 49 **Capitolo 6 - Un magazzino di risorse: materiali didattici per la piattaforma moodle**  
*Simone Giusti*
- 65 **Capitolo 7 - Il WLG e i moduli di Progetto Trio per l'istruzione degli adulti**  
*Silvio Paladini*
- 73 **Capitolo 8 - Il web 2.0: strumenti e risorse per l'apprendimento in rete**  
*Fabio P. Corti*



- 85 APPENDICE 1:**  
Schede per le attività di accompagnamento  
*a cura di Fabio Sciarretta*
- 113 APPENDICE 2:**  
Guide per la piattaforma  
*a cura di Fabio P. Corti*
- 123 APPENDICE 3:**  
Esempi di materiali didattici  
*a cura di Elisa Baldi*
- 133 Riferimenti bibliografici**
- 135 Profilo degli Autori**

**È** sempre il momento di imparare. È il titolo del Piano di Azione della Commissione Europea che sottolinea efficacemente l'importanza dell'apprendimento permanente, dell'imparare lungo tutto l'arco della vita.

Istruzione e formazione rivestono un'importanza fondamentale per incrementare la competitività e le prospettive occupazionali di un territorio e per favorire l'inclusione sociale, la partecipazione attiva e lo sviluppo personale dei cittadini. In questo settore l'educazione degli adulti, grazie all'offerta di opportunità formative che innalzano il livello delle conoscenze, svolge un ruolo chiave contribuendo in modo significativo a lottare contro l'esclusione sociale dovuta a fattori di svantaggio come disoccupazione o basso livello di istruzione.

L'istruzione è il più potente mezzo di emancipazione dalle povertà, dalla discriminazione e in generale dall'esclusione sociale: il sapere rende liberi, soprattutto liberi di scegliere. Non è mai troppo tardi, quindi, per investire su se stessi e dotarsi delle competenze necessarie per affrontare in modo più consapevole le sfide della vita.

Sempre più il "sapere", invece del capitale "materiale", ricoprirà un'importanza cruciale per lo sviluppo del sistema economico e sociale, e per questo la Regione Toscana intende affrontare, in tutto il percorso educativo, le sfide della Società della Conoscenza lavorando in maniera sinergica con il territorio per costruire un sistema Toscana capace di guardare al futuro.

Nell'ambito dell'Educazione degli Adulti, la Regione Toscana ha sostenuto e valorizzato il Progetto pilota "Diplomarsi on Line", realizzato fin dal 2005 nella provincia di Grosseto, per iniziativa della stessa Provincia, dell'Ufficio scolastico provinciale e dell'Istituto Superiore "Einaudi" di Grosseto.

Per il prossimo biennio, abbiamo scelto, attraverso l'emanazione di un Avviso pubblico finanziato con il Fondo Sociale Europeo, di passare dalla sperimentazione circoscritta ad un'area limitata del territorio, ad un'azione di sistema che interessa tutto il territorio regionale, offrendo con ciò ai cittadini adulti, italiani e stranieri, privi di diploma di scuola secondaria di II grado, l'opportunità di innalzare il proprio livello di istruzione.

Vogliamo proseguire su questa strada e, in previsione dell'attivazione dei Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti, immaginare soluzioni innovative che, in attuazione

dell'autonomia scolastica, attraverso il rinnovamento organizzativo e didattico, rappresentino una possibile risposta alla consistente restrizione dell'offerta formativa rivolta agli adulti, conseguente alla riforma Gelmini.

STELLA TARGETTI

*Vicepresidente Regione Toscana  
Assessore a Scuola Università e Ricerca*

# **Prima parte**

**Un progetto per l'istruzione degli adulti  
con l'utilizzo delle nuove tecnologie**



# Capitolo 1

## Dal “diploma online” a “ACCEDI”

di Gabriella Papponi Morelli

### Alle origini del progetto Diploma on line

Il progetto “Diploma on line” nasce nel territorio provinciale di Grosseto grazie a una feconda collaborazione tra l’Istituto Professionale di Stato “Luigi Einaudi”, la Provincia di Grosseto, l’Ufficio Scolastico Provinciale e, in seguito, alcuni enti locali e altre istituzioni pubbliche, tra cui ha un ruolo fondamentale la Regione Toscana. In questa fase, che potremmo definire pionieristica, tutti i protagonisti condividono l’esigenza di ampliare o a creare ex novo l’offerta formativa in aree decentrate e in contesti particolari allo scopo di consentire a un più ampio numero di persone di rientrare in formazione e, soprattutto, di sviluppare le competenze chiave per l’apprendimento permanente.

Ancor prima di progettare l’intervento formativo, durante l’anno scolastico 2004/2005 il settore Pubblica Istruzione della Provincia di Grosseto svolge un’indagine conoscitiva finalizzata alla sperimentazione e attuazione di un percorso scolastico per conseguire un diploma superiore on-line, pubblicata nel settembre 2005 (*Educazione degli adulti e Diploma on line*, realizzata da Simurg Ricerche).

Dall’indagine emergono alcuni dati interessanti circa il numero di persone interessate a conseguire un diploma utilizzando le nuove tecnologie. Su una popolazione di circa 115 mila grossetani tra i 19 e 55 anni – fascia d’età di riferimento dell’indagine sul Diploma on line – solo la metà sono in possesso del solo diploma di scuola media di primo grado. Di questi, stando al campione degli intervistati, oltre il 30% dichiara di essere interessato a conseguire un “diploma on line”. Particolarmente interessante è inoltre l’analisi della situazione nei territori decentrati. Come si legge nell’indagine, “appare evidente che la presenza o meno di una scuola superiore sul territorio comunale e la difficoltà di comunicazione con i centri principali della provincia, a cui sono soggetti gli abitanti dei comuni disagiati, sono fattori che influiscono molto sulla scolarizzazione della popolazione; infatti i titoli di studio superiori (Laurea e Diploma) sono mediamente più presenti tra gli abitanti dei comuni con la presenza di almeno una scuola superiore mentre il grado di istruzione più basso (Licenza scuola elementare) è più frequente nei comuni disagiati e senza scuola superiore”.

In conclusione:

le persone più interessate sono quelle che abitano in comuni in cui non sono presenti scuole superiori purché questi comuni non siano disagiati, altrimenti prevale una sorta di isolamento e di assuefazione al disagio scolastico che rende le persone che vivono in queste zone meno coinvolgibili su un possibile proseguimento degli studi.

Per questo motivo, l'attenzione si concentra sui territori decentrati e sui contesti che, per motivi particolari, sono ritenuti svantaggiati.

## **Un corso di studi per le aree decentrate e i contesti particolari**

Segue all'indagine una fase di progettazione esecutiva dell'intervento formativo e di negoziazione tra i vari enti coinvolti. Contemporaneamente, uno staff di docenti dell'Istituto L. Einaudi di Grosseto conduce un lavoro di elaborazione di materiali didattici e di learning object per Progetto Trio, il portale di web learning della Regione Toscana ([www.progettotrio.it](http://www.progettotrio.it)) in modo da avere un'offerta formativa adeguata alle materie dell'indirizzo prescelto: economia aziendale e diritto.

Le attività didattiche iniziano nell'a.s. 2006/07 con il corso di qualifica e di diploma in Operatore e Tecnico qualificato in gestione informatica aziendale (rilasciato dall'Istituto Professionale di Stato L. Einaudi di Grosseto, soggetto capofila dell'intervento). Le prime due aule decentrate si trovano a Cinigiano, sulle colline alle pendici del Monte Amiata, al centro di un'area agricola con 2.737 abitanti (densità abitativa 16,7 abitanti per kmq), e a Monterotondo Marittimo, sulle Colline Metallifere, un piccolo comune di 1.243 abitanti concentrati nel capoluogo. Entrambi i comuni sono caratterizzati dalla presenza di un CTP – Centro Territoriale per Permanente per l'educazione degli adulti – il CTP di Arcidosso per l'area di Cinigiano e il CTP di Follonica per l'area di Monterotondo Marittimo. I docenti del CTP lavorano in collaborazione con i docenti dell'Istituto Secondario capofila per integrare l'offerta formativa nelle materie di base. Per le attività in presenza, le amministrazioni comunali mettono a disposizione del progetto un'aula multimediale e un tutor d'aula.

Durante gli anni scolastici successivi vengono aperte aule decentrate a Capalbio, Isola del Giglio, Roccastrada, Follonica, Caserma del Reggimento Savoia Cavalleria di Grosseto, Porto Ercole, Ribolla. Sono inoltre attivate due aule nei comuni di Santa Fiora e Arcidosso, con l'Istituto Professionale Balducci-Da Vinci di Arcidosso. Le aule di Monterotondo Marittimo, di Cinigiano e di Roccastrada vengono chiuse a conclusione del ciclo triennale e in conseguenza dell'esaurimento dell'utenza.

## **Un modello organizzativo flessibile**

Il progetto "Diploma on line" è attivato con le normative vigenti e usufruendo di risorse messe a disposizione dallo Stato (risorse umane: docenti e personale non docente incardinati su CTP e corsi serali di istruzione professionale), dalla Regione (disponibilità Progetto Trio, elaborazione learning object), dalla Provincia (supervisione e monitoraggio, elaborazione

zione materiali, gestione risorse a distanza ecc.), dai Comuni (rimborsi spese, aule didattiche attrezzate, compenso tutor d'aula).

Il modello didattico adottato prevede un corso di studi triennale (su tre anni solari, senza soluzione di continuità) e si basa sulla didattica blended. La didattica in presenza si svolge in aule territoriali gestite da un tutor d'aula e dai docenti di un Istituto Professionale e di un CTP. La didattica a distanza utilizza un Centro Risorse costruito dagli stessi docenti, dei learning object di TRIO e altre risorse didattiche on line gratuite. Il docente disciplinare è anche l'e-tutor.

## I punti di forza del progetto

Il progetto Diploma on line, durante la sua prima fase di vita ha messo in luce i seguenti punti di forza:

### 1. *Integrazione di risorse e condivisione di obiettivi tra enti locali e sistema dell'istruzione*

Il progetto si fonda sull'integrazione di risorse e sulla condivisione di obiettivi da parte di tutte le agenzie territoriali interessate al raggiungimento della finalità di innalzare il livello di istruzione in territori marginali e svantaggiati: Regione (progetto Trio), amministrazione provinciale, comuni, istituzioni scolastiche (CTP), Ufficio Scolastico Provinciale. Ciò consente di conseguire, tra l'altro, l'obiettivo di rafforzare la costruzione di un sistema integrato di servizi educativi e sociali, favorendo la collaborazione tra gli uffici e la condivisione di strumenti. Tale sistema potrebbe peraltro costituire un modello organizzativo per i futuri Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti.

### 2. *Valorizzazione del personale docente*

Il progetto valorizza le risorse interne al mondo della scuola, consentendo ai docenti di mettere a frutto e maturare competenze di tipo didattico (con particolare riferimento all'EDA) e competenze informatiche e di comunicazione multimediale. La stretta collaborazione con i consulenti informatici e didattici e il contatto con gli altri soggetti coinvolti mettono i docenti in condizione di apprendere attraverso la sperimentazione diretta di soluzioni innovative e creative.

### 3. *Flessibilità nell'utilizzo delle risorse didattiche e centralità dello studente*

Il progetto, grazie all'impostazione blended/mista, consente di attingere a una molteplicità di risorse didattiche multimediali a distanza e, allo stesso tempo, di altre risorse quali le biblioteche, i centri documentazione. L'impianto della FAD – che passa attraverso l'utilizzo di un sito da cui si rinvia ad altre risorse didattiche collocate soprattutto sulla piattaforma TRIO – mette il docente in grado di costruire il percorso di apprendimento del gruppo classe e, quindi, del singolo allievo, in maniera flessibile e coerentemente con i principi dell'individualizzazione e della personalizzazione della didattica.

#### 4. *Una didattica per le competenze chiave per l'apprendimento permanente*

Il progetto proprio in virtù dell'utilizzo di molteplici risorse, mette le persone coinvolte in condizione di operare delle scelte. Le persone scelgono come e quando usare le risorse e, mentre scelgono imparano a imparare, con il supporto dei docenti, fino a quando non diventano autonome. Capaci di progettarsi e di accettare il cambiamento che è inevitabile quando si rientra in formazione.

## **Un modello sostenibile di istruzione degli adulti**

Il diploma on line persegue la finalità di sviluppare un modello sostenibile di istruzione per adulti residenti in territori decentrati. Sono quattro le dimensioni della sostenibilità che sono state evidenziate dai partner del progetto:

- sostenibilità sociale (costruire socialità garantendo ai piccoli Comuni periferici di mantenere servizi e luoghi di incontro per le persone);
- sostenibilità ambientale (riduzione dell'impatto ambientale in quanto riduce la necessità per gli abitanti di queste aree di spostarsi fisicamente per acquisire informazioni e competenze che, invece, vengono fatte viaggiare sul web);
- sostenibilità economica (gestire in modo efficiente le risorse economiche, in quanto la spesa per un corso di qualifica on line è sensibilmente inferiore rispetto a quella dei corsi tradizionali);
- sostenibilità istituzionale (creazione di una rete di diversi soggetti, enti pubblici, associazioni di categoria, organizzazioni del terzo settore, che lavorano in partnership per garantire il risultato).

## **Il sistema regionale di educazione degli adulti della Toscana**

Visti i risultati ottenuti e tenuto conto delle peculiarità del modello, nell'agosto del 2009 la Giunta Regionale della Toscana approva gli indirizzi della Regione nel settore dell'educazione degli adulti (Delibera n. 759 del 31-08-2009). Il documento *Sistema regionale di educazione degli adulti*, dedicato principalmente all'educazione non formale, non manca di sottolineare la necessità di contribuire all'innalzamento dei livelli di istruzione degli adulti (p. 4 del documento):

Anche alla luce della Comunicazione della Commissione Europea al Consiglio, del 23 ottobre 2006, relativa all'istruzione degli adulti [COM (2006) 614 e della successiva Comunicazione della Commissione Europea del 27 settembre 2007 che presenta il piano d'azione sull'istruzione e la formazione degli adulti, dal titolo "È sempre il momento di imparare" [COM(2007) 558, la Regione Toscana intende adottare misure che accrescano la qualità dei programmi di istruzione degli adulti, la loro efficacia e la loro adeguatezza rispetto ai modi di apprendere in età adulta.

Le possibilità di istruzione destinata agli adulti debbono tenere il passo con le esigenze dei singoli e della società. In particolare si tratta di porre in essere – come raccomanda l’Unione Europea – interventi rivolti alle persone poco qualificate o quelle le cui attitudini professionali sono obsolete. La Regione Toscana intende dotarsi di un piano che consenta loro di acquisire competenze chiave in qualsiasi momento della vita e, in particolare, che permetta loro di accrescere progressivamente i loro livelli di qualificazione e le certificazioni possedute.

A questo fine, tenuto conto della **necessità di rendere più flessibile l’offerta e di estendere il numero dei partecipanti alle attività di istruzione finalizzate al conseguimento di titoli di studio – incluso il diploma di scuola media superiore – si tratta di attivare interventi che utilizzino nuovi modelli organizzativi e nuove tecnologie.** I soggetti in grado di erogare un’offerta di istruzione degli adulti devono essere incoraggiati ad utilizzare i servizi del sistema regionale di formazione a distanza – Trio – all’interno di progetti di sperimentazione che accrescano l’impatto dell’offerta ampliando le possibilità di partecipazione e di successo dei frequentanti.

Quindi, a pagina 6 il documento indica nel progetto Diploma on line della provincia di Grosseto uno dei modelli da seguire per innalzare il numero dei diplomati.

Per garantire il diritto allo studio a coloro, over 18 (donne, immigrati, inoccupati, disoccupati, occupati), che abbiano bisogno di conseguire un titolo di studio secondario o che vogliano aggiornare le proprie competenze di base, la Regione Toscana intende diffondere, in forma sperimentale, in altri contesti territoriali, il **modello didattico-organizzativo del progetto “Diploma on line”, sperimentato con successo nella provincia di Grosseto, promosso dalla Provincia e dall’Ufficio Scolastico Provinciale di Grosseto in collaborazione con Istituti Scolastici e Enti Locali del territorio**, e rivolto a tutti gli adulti che per motivi diversi non erano in grado di accedere alle risorse educative tradizionali, ma desideravano incrementare le competenze di base, trasversali e tecnico-professionali e acquisire un titolo di studio (qualifica professionale e diploma di stato).

Attraverso la diffusione di questo modello, la Regione intende ampliare, o creare ex novo, l’offerta formativa in aree decentrate e in contesti particolari allo scopo di consentire a un più ampio numero di persone di rientrare in formazione e, soprattutto, di sviluppare le competenze chiave per l’apprendimento permanente.

Per validare il modello, dunque, la Regione avvia una sperimentazione sulle province di Grosseto, che possiede in materia il know how necessario alla sperimentazione, di Siena e di Arezzo.

Il **progetto ACCEDI - Accesso al Diploma**, presentato da un gruppo di scuole e agenzie formative guidate dall’Istituto Professionale di Stato “L. Einaudi” di Grosseto, è scelto per avviare la sperimentazione e, quindi, validare il modello didattico originario del Diploma on line.



## Capitolo 2

# Il progetto “ACCEDI” nel quadro dell’istruzione

di Simone Giusti

### Uno spazio europeo per l’apprendimento permanente

L’UNESCO, l’UE e lo Stato Italiano negli ultimi decenni hanno progressivamente intensificato la riflessione e la produzione di documenti di indirizzo finalizzati a definire il ruolo dell’istruzione degli adulti nella contemporanea società della conoscenza. Di seguito si indicano alcuni elementi fondamentali, utili a definire le finalità dell’istruzione degli adulti.

La Comunicazione della Commissione *Realizzare uno spazio europeo dell’apprendimento permanente* (COM2001/678) indica come principi fondamentali dell’apprendimento permanente la “centralità del discente” e la “qualità dell’apprendimento”. In particolare, al fine prioritario di “facilitare l’accesso alle opportunità di apprendimento”, la Commissione individua delle misure, tra cui:

- “Rimuovere gli ostacoli sociali, geografici, psicologici e di altro tipo, ad esempio promuovendo le TIC, la formazione sul luogo di lavoro e i centri locali per l’apprendimento, in modo da far sì che i discenti possano apprendere al momento e al ritmo più adatto a loro in un luogo che consenta loro di espletare i loro altri obblighi”.
- “Nel quadro dell’apprendimento formale, rivedere i criteri di ammissione, avanzamento e riconoscimento, tenendo conto dell’apprendimento non formale e informale.”

In Italia, la Direttiva 6 febbraio 2001 (in GU 29 maggio 2001 n. 123) *Linee guida per l’attuazione, nel sistema di istruzione, dell’Accordo sancito dalla Conferenza unificata il 2 marzo 2000* specifica il ruolo del sistema dell’istruzione nel potenziamento dell’educazione permanente degli adulti:

Il **sistema di istruzione** concorre con il sistema della formazione professionale e dell’educazione non formale alla riorganizzazione e al potenziamento dell’educazione permanente degli adulti, al fine di accompagnare lo sviluppo della persona **garantendo il diritto all’apprendimento lungo tutto l’arco della vita** e favorendo il pieno esercizio del diritto di cittadinanza.

## Il quadro normativo italiano

Ferme restando le norme che regolano lo svolgimento dei percorsi di istruzione secondaria di secondo grado, lo Stato Italiano nel corso degli ultimi venti anni ha dedicato specifica attenzione all'istruzione degli adulti attraverso circolari ministeriali, decreti e leggi finalizzati a migliorare l'accessibilità dei percorsi di istruzione agli adulti.

La C.M. 7809/1990 definisce il quadro generale di una nuova impostazione dei corsi serali nell'ambito dell'istruzione professionale introducendo alcune innovazioni fondamentali (poi riprese dalla C.M. 305/1997):

- superamento del concetto tradizionale di classe a favore di quello di classe aperta focalizzato sul concetto dell'insegnamento per fasce di livello omogenee
- articolazione dei programmi secondo un impianto modulare
- alleggerimento del quadro orario con riferimento a quelle discipline le cui finalità possano considerarsi già parzialmente o totalmente acquisite dal corsista.

La norma fondamentale tuttavia può essere considerata il *Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche*, che attribuisce alle Istituzioni Scolastiche autonome la facoltà di realizzare iniziative in favore degli adulti mediante il ricorso a metodi e strumenti specificamente progettati.

Le iniziative in favore degli adulti possono realizzarsi, sulla base di specifica progettazione, anche mediante il ricorso a **metodi e strumenti di autoformazione e a percorsi formativi personalizzati**. Per l'ammissione ai corsi e per la valutazione finale possono essere fatti valere **crediti formativi** maturati anche nel mondo del lavoro, debitamente documentati, e accertate esperienze di autoformazione. Le istituzioni scolastiche valutano tali crediti **ai fini della personalizzazione dei percorsi didattici, che può implicare una loro variazione e riduzione**. (Comma 4. Art. 9 "Ampliamento dell'offerta formativa" del Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, "Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 21 della legge 15 marzo 1997, n. 59.)

Specificata attenzione è dedicata, in seguito, alla personalizzazione degli insegnamenti e degli apprendimenti degli adulti attraverso **l'organizzazione modulare dei percorsi e il riconoscimento delle conoscenze e delle competenze** comunque acquisite:

Gli interventi di cui ai commi 1 e 2 [tra cui, al comma 1 punto c, "**i corsi per gli adulti negli istituti d'istruzione secondaria di II grado**"]; mirano prioritariamente all'integrazione dei percorsi di istruzione e formazione e sono strutturati in modo da promuovere la personalizzazione degli insegnamenti e degli apprendimenti degli adulti attraverso l'organizzazione modulare dei percorsi ed il riconoscimento delle conoscenze e delle competenze comunque acquisite, con l'attestazione e la certificazione dei relativi esiti, anche, in termini di crediti, secondo criteri di trasparenza. (Direttiva 6 febbraio 2001, "Linee guida per l'attuazione, nel sistema di istruzione, dell'Accordo sancito dalla Conferenza unificata il 2 marzo 2000").

A partire dal Disegno di Legge per la Finanziaria 2007 (articolo 68 comma 9) e, in seguito, con il Decreto Ministeriale 25 Ottobre 2007 *Riorganizzazione dei centri territoriali permanenti per l'educazione degli adulti e dei corsi serali, in attuazione dell'articolo 1, comma 632, della legge 27 dicembre 2006, n. 296* (Gazzetta Ufficiale N. 3 del 4 Gennaio 2008) è iniziato un dibattito istituzionale che ha coinvolto le Commissioni Parlamentari competenti, le parti sociali e la Conferenza Stato-Regioni. Al centro del dibattito – che ancora non si è concluso e che dovrebbe portare all'emanazione di un vero e proprio regolamento che consenta l'attivazione e il funzionamento dei CPIA – si collocano le modalità organizzative della didattica, l'attribuzione degli organici, ecc.

Dalle varie bozze di schema di regolamento si possono trarre alcune indicazioni fondamentali circa l'intenzione di **articolare i percorsi di studio in tre periodi didattici**, corrispondenti rispettivamente al primo biennio, al secondo biennio e al quinto anno, e, nell'ultima versione, di incardinare il primo periodo didattico, corrispondente all'ultimo biennio dell'obbligo scolastico, sui CPIA, e i restanti due periodi didattici sui cosiddetti "serali".

L'ultima nota ufficiale sull'argomento è la nota del 31 agosto 2010 prot. n. 2665, con la quale il Miur fornisce chiarimenti in merito all'ordinamento dei corsi serali per l'istruzione degli adulti per l'anno scolastico 2010/2011:

In attesa della definizione del regolamento concernente il nuovo assetto organizzativo e didattico dei corsi di istruzione per gli adulti, ancora all'esame delle competenti Commissioni parlamentari, la circolare n. 59 del 23 luglio 2010 ha indicato che "i docenti permangono in servizio presso i centri territoriali permanenti di titolarità e i corsi serali degli istituti di secondo grado come già previsto dalla nota n. 1033 del 22 aprile 2009. Ciò stante si fa presente comunque che le prime classi dei corsi serali degli anzidetti istituti devono far riferimento ai nuovi ordinamenti della scuola secondaria superiore di cui ai dd.PP.RR. nn. 87, 88 e 89/2010 e, per gli istituti tecnici e professionali, alle linee guida di cui rispettivamente alle direttive n. 57 e 65/2010. Tali indicazioni si applicano anche ai progetti di sperimentazione didattica e organizzativa "Sirio" e "Aliforti" rispettivamente per gli istituti tecnici e professionali. Resta inteso che le classi successive alla prime proseguono sulla base dei previgenti ordinamenti."

## Gli attori del sistema dell'istruzione degli adulti

La scuola, per usare una definizione di Gentili (2007, pp. 32-33), va oggi concepita come uno degli elementi dell'ecosistema formativo della società contemporanea.

I principali attori del sistema educativo vengono classificati dai pedagogisti e dai sociologi dell'educazione in tre gruppi distinti: il *sistema formale*, rappresentato dalla scuola e da una parte della formazione professionale; il *sistema non-formale*, costituito dagli enti locali, l'associazionismo, il mondo del lavoro e la famiglia; il *sistema informale*, ovvero i mass media, il mercato culturale (Frabboni-Pinto Minerva, 2001, pp. 505-508).

Dal punto di vista dell'istruzione, il sistema formale è assolutamente centrale. Esso assorbe la quasi totalità delle risorse e nonostante tutto accumula pesanti ritardi riguardo la qualità dell'istruzione, a causa soprattutto degli elevati tassi di analfabetismo linguistico

e logico-formale – confermati ogni anno dalle indagini PISA dell’OCSE – e dell’elevata dispersione scolastica.

Il **sistema formale** – per quel che riguarda l’istruzione – ricade in parte sotto la competenza dello Stato, che attraverso il Ministero della Pubblica Istruzione ha il compito di preservare l’unitarietà del sistema stesso, dando indicazioni alle autonomie scolastiche e, soprattutto, riservandosi l’assunzione del personale della scuola, docente e non docente. Le Regioni e le Province hanno competenza riguardo all’organizzazione del sistema sul territorio. In particolare, le Province hanno il ruolo strategico – grazie al rapporto diretto con le autonomie scolastiche – di integrare fra loro i sistemi dell’istruzione e della formazione, e, ancor più importante, hanno la possibilità di favorire i processi di integrazione e interazione tra sistema formale e non formale.

Al momento attuale il sistema formale dell’Istruzione degli Adulti si fonda su due pilastri:

- i **CTP – Centri Territoriali Permanenti**
- i **corsi serali** di Istruzione Secondaria di II grado

<i>Istituzione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Offerta formativa</i>
<b>CTP</b>	<p>Centro di istruzione e formazione istituito dall’O.M. 455/97 e dalla C.M. 456 del 1997 annesso ad una Istituzione scolastica dalla quale acquisisce, con il DPR. 275/99, l’autonomia (didattica e organizzativa, di ricerca, sperimentazione e sviluppo).</p> <p>L’Accordo del 2 marzo 2000 ha dato l’avvio ufficiale alla costituzione del Sistema integrato che prevede la concertazione fra gli enti coinvolti nel settore degli adulti: “... L’EDA diviene pertanto una risorsa importante per lo sviluppo locale e per il recupero dell’identità anche sociale del territorio...”.</p> <p>La Direttiva 22 ha ribadito l’importanza della programmazione dell’offerta formativa integrata e ha proposto dei modelli di certificazione delle competenze validi su tutto il territorio nazionale. L’art. 6 afferma “I Centri Territoriali Permanenti sono centri di servizio che concorrono all’attuazione dell’offerta formativa integrata attraverso accordi di rete tra scuole...”.</p> <p>Lo staff dei <b>docenti</b> è composto da insegnanti di scuola primaria e insegnanti di scuola secondaria di I grado (italiano e storia, matematica, inglese, tecnologia).</p> <p>I docenti operano sul territorio del <b>Distretto Scolastico</b>, all’interno e all’esterno della scuola (presso altre scuole, comuni, comunità montane, ecc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corsi annuali per il conseguimento della licenza di scuola secondaria di primo grado (dopo il conseguimento del 16° anno di età)</li> <li>• Corsi di italiano L2</li> <li>• Corsi brevi per l’alfabetizzazione ecc. (informatica, lingue straniere, ecc.)</li> <li>• Corsi annuali per il conseguimento delle competenze di fine obbligo (MONOENNIO: in collaborazione con Istituti di Istruzione Secondaria di II grado)</li> </ul>

<p><b>Corso Serale</b></p>	<p>Corso di istruzione secondaria di II grado istituito presso un Istituzione Scolastica (Istituto Tecnico, Istituto Professionale, Liceo). Riferimenti normativi: CM 7809/90 e 305/97.</p> <p>Il corso serale costituisce un'offerta aggiuntiva rispetto alla tradizionale offerta formativa di una scuola e si rivolge esclusivamente alla popolazione adulta (maggioenni). L'attivazione di un corso serale di un determinato indirizzo è richiesta dalla scuola e viene decisa dalla Regione (o provincia) nell'ambito della definizione della <b>Rete scolastica provinciale</b>.</p> <p>L'organico viene assegnato dalla <b>Direzione Regionale</b> e dall'Ufficio scolastico Territoriale sulla base del numero di iscritti (classi).</p> <p>Esistono diverse sperimentazioni e tipologie di corsi serali. I corsi serali sono articolati generalmente in un cosiddetto <b>monoennio</b> (I biennio) e in un triennio (classi III, IV e V). L'orario scolastico è adeguato alle esigenze degli adulti. Le scuole generalmente adottano una programmazione modulare. Gli Esami di Stato sono gli stessi della scuola del mattino.</p>	<p>Corsi di istruzione secondaria professionale, tecnica o liceale (liceo artistico).</p>
----------------------------	---	---

Il **sistema non-formale**, composto dalle agenzie extrascolastiche intenzionalmente educative, rappresenta una potenziale rete educativa territoriale che viene ancora poco valorizzata e sfruttata con consapevolezza. Nella società contemporanea, con particolare riferimento alle necessità poste dalla multiculturalità, non è auspicabile una chiusura da parte della scuola verso l'esterno. Le agenzie non formali possono e devono interagire con le singole scuole e con le reti di scuole, sia per programmare strategie e condividere obiettivi, sia per reperire nuove risorse e razionalizzare il loro utilizzo.

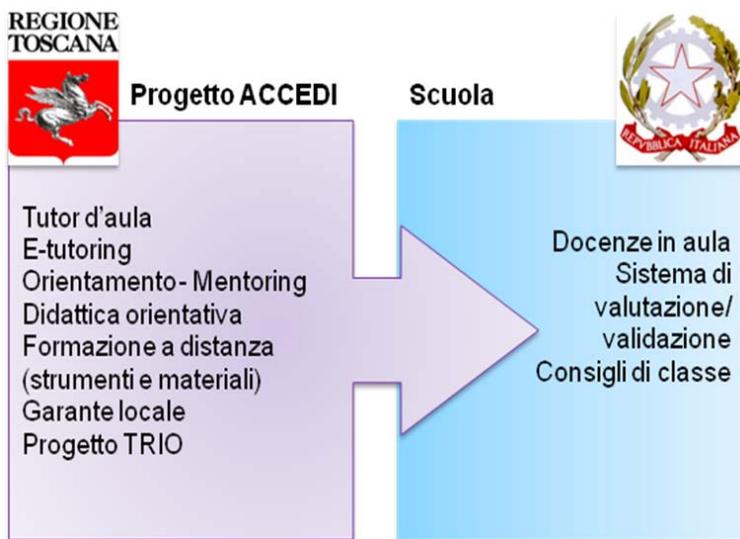
Il **sistema informale** è costituito dal mercato self-service dei consumi culturali. Esso ci appare – per usare una metafora di Frabboni e Pinto Minerva (2001, p. 507) – come una grande “nube” in grado di avvolgere tutti i cittadini, i bambini come gli anziani, scolarizzati o non scolarizzati, in ogni momento della loro vita. Al di là dei giudizi di valore, è importante percepire l'importanza dei “nuovi alfabeti” che il sistema informale sta insegnando – e imponendo – ai nuovi cittadini. Il sistema informale in questo senso copre un ruolo fondamentale e non è pensabile una chiusura verso di esso, a meno di non riuscire – attraverso il sistema formale e non formale – a sostituirlo integralmente, insegnando a tutti i nuovi cittadini a navigare su internet, a usare videogiochi, a comunicare attraverso social network, chat, sms e e-mail, a guardare la televisione, eccetera.

Il regolamento in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche valorizza esplicitamente le **risorse-opportunità del territorio**, suggerendo l'avvicinamento del sistema formale al non-formale, prevedendo un rapporto stretto tra scuola e territorio. Per risolvere il problema della incomunicabilità sarebbe necessario progettare e definire un modello formativo scolastico, extrascolastico e postscolastico contrassegnato dalla interconnessione e integrazione dei molteplici luoghi dell'educazione. Un modello capace di far interagire gli attori, di aprirsi ai possibili incontri e finalizzato esplicitamente all'incremento del capitale sociale.

## Un progetto di integrazione e razionalizzazione delle risorse per l'EDA

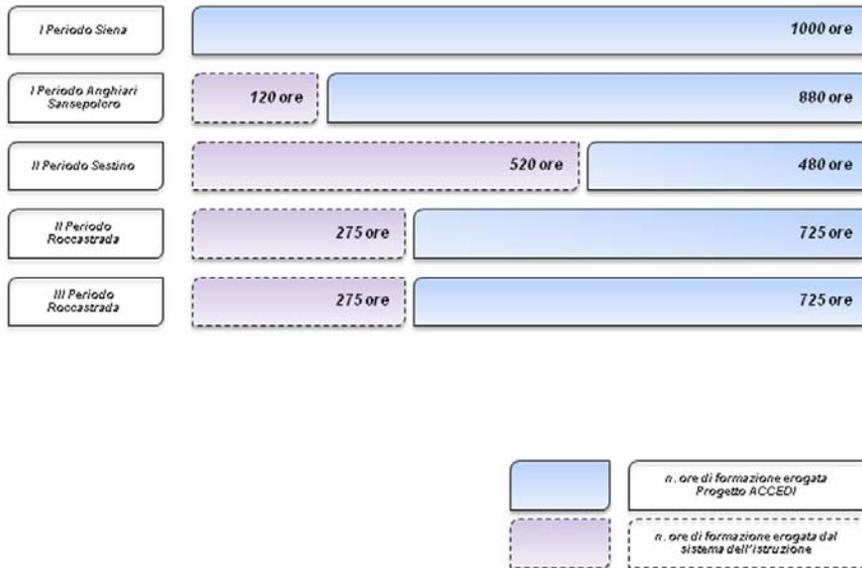
Il progetto ACCEDI, presentato in risposta all'*Avviso pubblico per la concessione di finanziamenti per la realizzazione di percorsi formativi di natura formale, finalizzati all'innalzamento dei livelli di istruzione della popolazione adulta* (FSE 2007 - 2013 - POR. OB. Competitività regionale e Occupazione - ASSE IV CAPITALE UMANO) e approvato con D.D. 5338 del 19 ottobre 2010, risponde all'esigenza di rendere accessibili i corsi di istruzione per adulti a persone che si trovano in contesti geografici o professionali particolari attraverso l'integrazione delle risorse del sistema dell'istruzione con risorse della formazione professionale e dell'orientamento. Esso prevede di integrare l'offerta formativa di tre Istituti Scolastici di II grado con attività formative e di orientamento in presenza e a distanza (modalità *blended*). In particolare, a seconda della disponibilità di organico e di altre risorse, la scuola mette a disposizione del progetto una quota di docenze in presenza e a distanza e le attività di valutazione e monitoraggio inerenti i compiti del consiglio di classe. Il progetto integra queste risorse con azioni di docenza (didattica orientativa), *e-tutoring*, *mentoring*, orientamento, formazione e valutazione a distanza.

### Integrazione delle risorse per l'accesso ai corsi di istruzione per adulti



Nello specifico, il progetto prevede un'offerta formativa rivolta a persone adulte di cinque contesti territoriali (Roccastrada, Anghiari, Sansepolcro, Sestino, area sociosanitaria di Siena) in corrispondenza di tre periodi didattici (variamente articolati come viene evidenziato nell'immagine sottostante) e mira **ad integrare** le risorse messe a disposizione dall'istituzione scolastica di riferimento al fine di garantire a ciascun allievo un'**offerta formativa integrata di 1000 ore** (attività formativa ritenuta necessaria per raggiungere gli obiettivi di apprendimento per l'innalzamento dei livelli di istruzione di II grado).

### Offerta formativa integrata territoriale





# Capitolo 3

## L'architettura e il funzionamento del progetto "ACCEDI"

di Fabio Sciarretta

### L'architettura del progetto

Il progetto ACCEDI si configura come un percorso integrato di accoglienza e informazione, orientamento, formazione in presenza (distanza sincrona) e a distanza (distanza asincrona).

Le risorse del progetto sono utilizzate in modo flessibile per ciascun contesto territoriale allo scopo di integrare le risorse del sistema dell'istruzione e, dunque, di migliorarne l'accessibilità.

Il progetto ACCEDI è strutturato in:

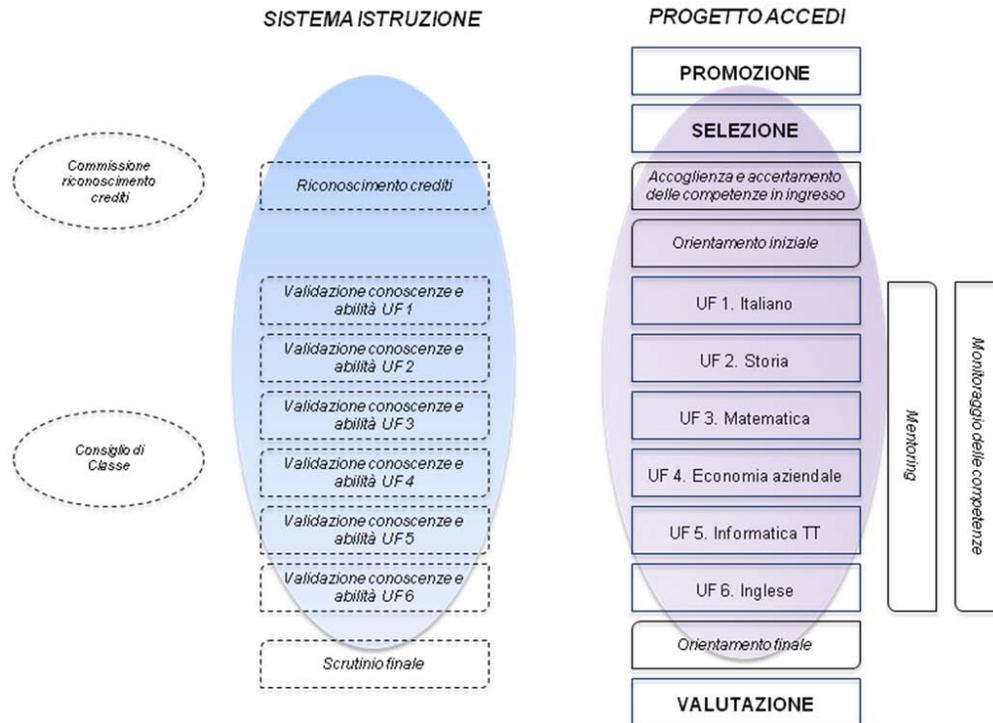
- 5 attività formative, in corrispondenza dei III periodi didattici variamente articolati in specifici contesti territoriali delle province di Arezzo, Siena e Grosseto;
- un'attività non formativa trasversale volta alla supervisione e validazione delle procedure e degli strumenti operativi per la gestione dei processi didattici;
- 4 attività non formative di accompagnamento al percorso formativo di ogni allievo che si sostanziano in attività di accoglienza ed accertamento delle competenze in ingresso, di *mentoring*, di orientamento di gruppo e di monitoraggio individuale delle competenze.

Le attività formative e non formative di accompagnamento differiscono per durata e percentuale di metodologie didattiche impiegate a seconda dei diversi bisogni e contesti.

L'attività non formativa trasversale di elaborazione di materiali a supporto del modello didattico è prevista all'inizio e a conclusione del progetto.

Di seguito si riporta lo schema dell'offerta formativa integrata del I periodo:

## Organizzazione integrata I Periodo didattico



### Il modello organizzativo

L'attività formativa erogata dal progetto ACCEDI viene realizzata attraverso un sistema organizzativo complesso, sia a livello didattico che metodologico, che poggia su “*comunità locali di apprendimento*” (comunità che sono da un lato locali, perché danno la possibilità di costituire dei gruppi di persone che si incontrano per condividere obiettivi e risorse, dall'altro globali, perché le stesse persone entrano in contatto con tutti i partecipanti al progetto e con tutte le risorse didattiche disponibili in qualsiasi parte del pianeta).

In ciascuno dei cinque contesti territoriali (Roccastrada, Anghiari, Sansepolcro, Sestino, area socio sanitaria di Siena) è attivata un'aula multimediale collegata ad internet, nella quale i docenti in presenza e a distanza (attività di e-tutoring), coadiuvati da tutor e mentori provenienti dalla stessa comunità locale, sostengono i processi di apprendimento delle persone attraverso lezioni, lavori di gruppo, esercitazioni e supporto personalizzato.

La FAD asincrona è realizzata attraverso l'utilizzo di una piattaforma da cui si rinvia ad altre risorse didattiche e che mette il docente in grado di costruire il percorso di apprendimento del gruppo classe e, quindi, del singolo allievo, **in maniera flessibile e coerentemente con i principi della individualizzazione della didattica.**

A tal fine sarà utilizzata la piattaforma *www.diplomarsionline.it*, messa a disposizione dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Grosseto, soggetto promotore in collaborazione con l'Amministrazione Provinciale di Grosseto del progetto Diploma online. La piattaforma, costruita con LMS Moodle, è strutturata in tre ambienti di apprendimento (uno per ciascun periodo didattico) nei quali confluiscono i materiali didattici multimediali (tra cui dispense scaricabili in formato pdf o mp3) elaborati nell'ambito del progetto. Il modello didattico prevede inoltre che gli stessi docenti impegnati nelle attività in presenza (e a distanza sincrona, ovvero in videoconferenza) siano gli e-tutor che gestiscono gli ambienti di apprendimento delle rispettive discipline (UF).

L'attenzione verso la persona e il suo diritto all'apprendimento, nonché alla sviluppo e alla valorizzazione delle proprie risorse trova riscontro nel progetto sia nell'adozione di una didattica di tipo orientativo, sia in un'azione trasversale di supporto e accompagnamento individuale e di gruppo che hanno l'obiettivo di mettere i soggetti coinvolti in condizione di operare delle scelte (non solo formative) ed incidere concretamente nella definizione di un progetto di vita (personale e professionale) adeguato alle rispettive capacità di ognuno.

Allo stesso modo, l'impianto della FAD deve permettere ai partecipanti che abbiano sufficienti competenze di base e trasversali di costruire il proprio percorso di apprendimento in maniera flessibile e autonoma. Allo scopo di accelerare questo processo di conseguimento dell'autonomia attraverso lo sviluppo di competenze orientative, la didattica ha un'impostazione modulare. Le persone sono stimolate a collocarsi nel percorso di apprendimento a partire dalla lettura delle competenze già possedute e non a partire dalla classe di appartenenza.

Nel garantire l'erogazione di un'offerta formativa integrata capace di rendere accessibili le risorse della scuola ad adulti che, altrimenti, per motivi legati al contesti geografici di appartenenza e/o professionali, non potrebbero accedervi e al tempo stesso, aumentare la loro capacità di utilizzare le nuove tecnologie per la comunicazione (e di conseguenza ridurre il loro divario digitale), gli istituti scolastici coinvolti nella realizzazione del progetto hanno l'opportunità di sviluppare, sperimentare e modellizzare modalità collaborative (in termini organizzativi, didattici e valutativi) in grado di rendere il progetto replicabile e sostenibile.

Al fine di assicurare il pieno riconoscimento dei risultati ottenuti nell'arco delle attività progettuali, secondo il principio dell'integrazione delle risorse tra i sistemi della formazione (agenzie formative, Regione Toscana - Progetto Trio) e dell'istruzione (istituzioni scolastiche), **gli istituti scolastici di II grado** coinvolti si impegnano:

- in **fase di accoglienza**, a iscrivere i partecipanti a una classe di un proprio corso di studi e procedere al riconoscimento dei crediti attraverso la commissione per il riconoscimento delle competenze appositamente costituita;
- **in itinere**, a esaminare le verifiche svolte dai partecipanti a fine modulo (*learning object* TRIO e materiali didattici piattaforma Moodle) ed a validarne conoscenze e abilità attraverso i consigli di classe di riferimento;
- **a conclusione del progetto**, a scrutinare gli allievi che hanno preso parte alle attività di un periodo didattico attraverso il consiglio di classe di riferimento.

## L'attività didattica: le Unità Formative

L'attività si articola in Unità Formative, ognuna delle quali prevede una parte di formazione in presenza e una parte di formazione a distanza.

Le unità formative (U.F.) previste dall'attività I periodo didattico di Siena  
(progetto Accedi)

	U.F.	Durata	di cui Facd	% Facd rispetto alla durata del percorso	Ore attività di accompagnamento in itinere
1	Italiano	200	110	55%	12
2	Storia	130	70	35%	32
3	Matematica	270	150	75%	32
4	Economia aziendale	100	40	40%	32
5	Informatica – Trattamento testi	100	40	45%	32
6	Lingua inglese	200	110	55%	32
	Totale	1000	520	52%	172

## L'attività didattica: metodologie e strumenti

L'attività in presenza (in aula con il docente e a distanza sincrona – videoconferenza) è realizzata attraverso una didattica di tipo orientativo finalizzata allo sviluppo di abilità comunicative, cognitive, logiche e metodologiche, meta cognitive e metaemozionali idonee per fronteggiare il disorientamento derivato dalla attuale società che si connota per il flusso mutevole di conoscenze.

La didattica orientativa è tesa a costruire e/o potenziare le risorse della singola persona in apprendimento, partendo da quelle di cui sono già in possesso (requisito fondamentale perché l'apprendimento si realizzi in una dimensione significativa). In un tal contesto, le discipline rappresentano un'opportunità in termini di risorse (ciascuna disciplina può essere considerata come un insieme strutturato di conoscenze dichiarative e conoscenze di tipo procedurale) per elaborare schemi/modelli di comprensione autonoma della realtà, di attivazione di processi di pensiero e di emozioni, di trasformazione delle acquisizioni in sviluppo mentale.

Oltre alla significatività dell'apprendimento, la didattica orientativa è particolarmente indicata con soggetti adulti in formazione anche perché utilizza le discipline come chiave di accesso alla realtà, proponendo lo svolgimento di compiti radicati nella quotidianità.

L'adozione della didattica orientativa presuppone l'utilizzo di metodologie di tipo partecipativo. Nella fattispecie, per il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento, è adottato il *cooperative learning* e laddove possibile la didattica laboratoriale finalizzata alla produzione di elaborati finali.

### **LEZIONE FRONTALE**

È orientata ad un approccio partecipativo, al fine di favorire nello specifico il feedback del gruppo, nonché all'utilizzo di supporti didattici collettivi quali presentazioni elettroniche e supporti cartacei finalizzati a favorire la fruizione della lezione e l'apprendimento attraverso la schematizzazione dei contenuti.

### **CASO STUDIO**

Analisi approfondita di casi specifici ed esempi concreti e/o formulati ad hoc per consentire di sviluppare particolari tematiche e aspetti rilevanti delle unità formative. Questo consentirà in particolar modo di favorire nel singolo e nel gruppo di lavoro la formulazione di una diagnosi risolutiva del caso proposto, oltre che verificare nell'ambito della simulazione le soluzioni e decisioni prese per confrontarle con quelle prese nella realtà, al fine di commentarne analogie, differenze e motivazioni.

### **ESERCITAZIONE PRATICA COLLETTIVA**

È finalizzata all'attuazione pratica dei concetti acquisiti e a mettere in grado gli apprendenti di collaborare e di confrontare le modalità operative che i singoli soggetti avrebbero adottato nelle medesime situazioni.

### **ESERCITAZIONE INDIVIDUALIZZATA**

È orientata alla sperimentazione di concetti teorici già affrontati e verificarne il reale apprendimento. Le esercitazioni hanno inoltre lo scopo di mantenere elevata l'attenzione e di far prendere coscienza al soggetto in formazione delle reali competenze acquisite.

### **ROLE-PLAYING**

Il role-playing, che letteralmente significa "interpretazione di un ruolo", consiste in una breve rappresentazione scenica che prende l'avvio da un problema o una situazione da esaminare, riferita all'ambiente di lavoro o all'argomento di studio. Può essere anche definito come un metodo di interazione personale che comporta l'assunzione di un comportamento reale in una situazione immaginaria. Si realizza in tre fasi:

1. progettazione – preliminare (definire obiettivi di apprendimento, ruoli e contesto, trasmesse per scritto o verbalmente) in loco (scelta degli attori, cura del layout, attivazione del processo di identificazione per gli attori);
2. azione – dura da 20' a 40' e consiste nella rappresentazione dei rispettivi ruoli;
3. discussione – si mette in comune il lavoro svolto dai singoli osservatori. Successivamente si esprimono gli attori. Il conduttore mantiene l'analisi centrata sul problema in esame, sul comportamento e sul mondo interno dei protagonisti, evitando confusione di oggetto o di livello di analisi.

L'attività di apprendimento a distanza (a distanza asincrona) è realizzata attraverso la piattaforma *www.diplomarsionline.it* e WLG (dedicato al progetto ACCEDI) attivato nell'ambito del Progetto TRIO.

Nella piattaforma gli allievi accedono ai materiali didattici elaborati prima dell'avvio delle attività formative e che sono organizzati per moduli disciplinari (prodotti multimediali diversi da quelli *e-learning*, aventi finalità didattiche).

Il WLG rende immediatamente fruibili i moduli di interesse per l'apprendimento dell'allievo già presenti nella Didateca del sistema regionale di web learning (progetto TRIO), nonché strumenti collaborativi quali forum, chat, aula virtuale (già disponibili), Wiki e Ambienti Personali di Apprendimento – Mahara (attivabili nel corso del progetto).

La Formazione a distanza (in aula alla presenza del solo tutor oppure in altri locali in cui sia presente una connessione internet) permette agli allievi di dedicarsi all'attività di formazione per approfondire individualmente alcuni aspetti degli argomenti trattati a lezione tramite materiale on-line, esercitazioni e test di verifica. Tale metodologia consente al discente di sperimentarsi individualmente e verificare in prima persona eventuali aspetti non compresi a pieno. L'apprendimento a distanza è comunque accompagnato costantemente dall'e-tutor disciplinare che supporta l'allievo nei momenti di dubbio e/o di chiarimento.

Anche nell'apprendimento a distanza deve essere assicurata la metodologia del *cooperative learning* attraverso l'attivazione di strumenti quali forum, chat, aula virtuale, wiki, ambiente personale di apprendimento.

## **Le misure di accompagnamento: la centralità dell'apprendimento e delle relazioni**

Il progetto prevede procedure di accompagnamento e supporto dei partecipanti all'inizio del percorso formativo ed in itinere, come di seguito specificato:

- *accoglienza ed accertamento delle competenze*, immediatamente susseguente all'ammissione dei candidati al corso, ha lo scopo di accogliere il partecipante e procedere all'accertamento delle competenze in ingresso al percorso formativo al fine di favorire il riconoscimento dei crediti e dunque l'individualizzazione dei percorsi;
- *orientamento iniziale di gruppo*, preliminare l'attività formativa, ha l'obiettivo di accompagnare dapprima il corsista nello studio delle dinamiche del gruppo classe, per poi affrontare l'analisi delle competenze possedute e quelle da acquisire a conclusione del percorso in relazione alle risorse didattiche offerte (sviluppo della metacompetenza imparare ad imparare);
- *mentoring individuale*, contestualmente all'attività formativa, finalizzato a sostenere la crescita formativa (valorizzazione degli apprendimenti) e personale (miglioramento competenze di cittadinanza) di ogni partecipante attraverso l'incremento delle capacità di autovalutazione, di autorientamento, nonché di autoefficacia percepita nella realizzazione di specifici compiti sia in ambito disciplinare che nel rapporto con il gruppo classe e con i docenti;

- *monitoraggio delle competenze*, contestualmente all'attività formativa, teso a di monitorare nell'arco del progetto il consolidamento delle competenze riconosciute ad inizio percorso e/o lo sviluppo di nuove maturate in seguito non solo durante le attività corsuali (contesto di apprendimento formale), ma anche nei contesti di apprendimento informali (vita privata), e non formali (ambiente di lavoro).
- *orientamento finale di gruppo*, che oltre a valutare l'andamento del percorso formativo, si pone l'obiettivo di mettere in evidenza la trasferibilità delle competenze in esito possedute dai partecipanti nei contesti personali e professionali.

## L'accoglienza e l'accertamento delle competenze

L'attività si articola in due incontri individuali di un'ora ciascuno (oppure in un unico incontro individuale della durata di due ore) in cui il consulente di orientamento accoglie il partecipante e lo supporta nel riconoscimento delle competenze di base (coincidenti con gli assi dei linguaggi, matematico, scientifico-tecnologico, storico-sociale), trasversali e tecnico-professionale sviluppate nei contesti di apprendimento formali, informali e non formali.

Nel dettaglio, dopo aver accolto il corsista ed avergli illustrato le attività formative e non formative del progetto (con particolare attenzione all'orientamento individuale e di gruppo, al *mentoring*, ecc.), il consulente di orientamento stimola il racconto della storia formativa e professionale (e per forza di cose, anche personale) dello stesso a partire dalla motivazione che lo ha spinto a riprendere gli studi; di lì, il consulente passa a prendere in esame il percorso scolastico e formativo (eventuali corsi professionali o di aggiornamento), annotando su un foglio: durata, periodo di svolgimento, conoscenze e capacità acquisite; quindi, prende nota delle esperienze di lavoro, invitando il corsista a smontarle in azioni/compiti (ad esempio, immaginando che il corsista abbia fatto in passato l'assemblatore di arredi, il consulente potrebbe porgli domande più generali quali "In che cosa consisteva il tuo lavoro?", ma anche più specifiche come "Quali azioni compievi prima di assemblare gli arredi?", "Di quali conoscenze avevi bisogno per svolgere il tuo lavoro?") al fine di individuare le competenze ad esso soggiacenti (competenze tecnico-professionali, ma anche trasversali che riguardano l'utilizzo situato di alcune capacità come la capacità organizzativa, di ascolto attivo, relazionale, di *problem solving*, di flessibilità, adattabilità, decisionali, ecc.). Competenze tecnico-professionali, di base e trasversali possono essere rilevate anche in contesti informali. A tal riguardo, il consulente può favorire nel corsista una riflessione attraverso le schede "Capacità e atteggiamenti" (cfr. scheda 1 in appendice) e "Che cosa faccio fuori dal lavoro" (cfr. scheda 2 in appendice), facendo attenzione a che il corsista metta in relazione la competenza individuata al contesto in cui ha fatto esperienza di tale competenza (ad esempio, non basta che la persona si riconosca ad esempio la capacità di ascolto, è necessario che dica dove o quando ha utilizzato questa capacità). Essendo strumenti di supporto, è opportuno ricorrere alle suddette schede soltanto nel caso in cui il corsista manifesti delle resistenze al racconto tali da impedire la rilevazione delle competenze. Se la narrazione è fluida e il consulente riesce a raccogliere in-

formazioni adeguate al raggiungimento dell'obiettivo attraverso domande-stimolo, l'impiego delle schede viene meno.

Per quanto riguarda le competenze di base da individuare in corrispondenza degli assi storico-sociale, dei linguaggi, matematico e scientifico-tecnologico), il consulente di orientamento può comportarsi nel seguente modo:

- in presenza di percorsi di istruzione interrotti a conclusione del biennio di scuola secondaria di secondo grado, il consulente può scrivere nella tabella relativa alle competenze di base che si trova all'interno della scheda "Accertamento competenze", la seguente frase: *conoscenze e capacità in accordo con il percorso scolastico realizzato* ed indicare scuola, indirizzo ed eventuale possesso della certificazione delle competenze;
- stessa modalità di compilazione viene utilizzata nel caso di conseguimento di qualifiche professionali, diploma o lauree;
- nel caso di percorsi di istruzione interrotti prima del biennio di scuola secondaria di secondo grado oppure a conclusione della scuola secondaria di primo grado, il consulente di orientamento andrà ad indagare quelle competenze relative all'uso del pc, alla padronanza delle lingue (madrelingua e straniera), alla comprensione di grafici e tabelle, alla collocazione degli eventi sull'asse del tempo, alla conoscenza del linguaggio matematico, ecc. La domanda chiave può essere: "Cosa sei in grado di fare con...?", "quali conoscenze hai acquisito rispetto a...?" Resta tuttavia il fatto che si tratta di competenze difficilmente rilevabili senza l'utilizzo di prove (esercitazioni, simulazioni, ecc.).

L'incontro si conclude con l'individuazione di un obiettivo professionale (qualora la persona sia disoccupata, in cerca di prima occupazione o intenzionata a cambiare lavoro) o personale (se il corsista decide di finalizzare il percorso di orientamento individuale alla definizione di un piano di azione per lo sviluppo/rafforzamento di una specifica competenza trasversale o tecnico-professionale).

Le competenze rilevate sono riportate in una scheda personale, utilizzata in seguito per il riconoscimento dei crediti in ingresso nel sistema dell'istruzione (si veda scheda 3 in appendice). La scheda rappresenta il documento di base sul quale progettare l'individualizzazione del percorso.

## L'orientamento iniziale di gruppo

L'attività di orientamento iniziale prevede 3 incontri di quattro ore ciascuno nei quali il consulente di orientamento si pone i seguenti obiettivi da raggiungere:

- Creare il gruppo di lavoro attraverso la conoscenza reciproca;
- Sviluppare la capacità di rappresentare il proprio mondo;
- Definire le regole del gruppo a conclusione di un processo di negoziazione delle singole norme comportamentali attraverso attività di team building;
- Definire gli aspetti e le caratteristiche personali e riflettere sull'importanza dei vincoli e dei valori;
- Impostare una riflessione sulle proprie scelte;
- Analisi dell'obiettivo professionale in uscita mediante la rappresentazione del ruolo della

figura professionale prevista dal corso da parte dei partecipanti e individuazione delle proprie competenze in entrata.

Per il raggiungimento degli obiettivi prefissati, il consulente di orientamento propone delle attività di orientamento basate su metodologia narrativa. In particolare, il compito dell'esperto è quello di motivare i partecipanti a cogliere l'occasione di crescita personale e professionale attraverso il percorso di formazione che stanno iniziando "ufficialmente" con questi primi 3 incontri. Le schede utilizzate per le attività, realizzate durante gli incontri di orientamento, sono riportate in appendice (Cfr Schede da 7 a 13).

## **Il *mentoring* individuale**

L'attività prevede 5 incontri di un'ora ciascuno nei quali il mentore sostiene il *mentee* nell'arco dell'attività corsuale, supportandolo nei processi di apprendimento e aiutandolo a visualizzare i punti di forza e di debolezza delle proprie modalità organizzative e di fronteggiamento di un compito e a mettere in atto strategie efficaci di risoluzione (sviluppo della metacompetenza "imparare ad imparare") sia in ambito disciplinare sia nel rapporto con il gruppo classe e con i docenti.

Per il raggiungimento degli obiettivi prefissati, il mentore ricorre anche alla condivisione di esperienze relative al proprio percorso formativo e/o professionale come previsto dalla metodologia del *mentoring*. Nella fattispecie, il primo incontro è dedicato alla costruzione della relazione di *mentoring* attraverso la conoscenza reciproca, la pianificazione dell'azione e la definizione di obiettivi condivisi.

Negli incontri successivi, il mentore focalizza l'attività sull'analisi della gestione, la pianificazione e l'ottimizzazione del tempo, nonché conduce il *mentee* al rafforzamento della propria autostima, in situazioni di colloqui individuali e soprattutto mirata al fronteggiamento delle prove di esame.

L'ultimo incontro ha l'obiettivo, da un lato, di portare a termine il lavoro di analisi iniziato sin dal secondo incontro, dall'altro di promuovere una valutazione dell'attività nel suo complesso.

## **Il monitoraggio delle competenze**

L'attività si articola in cinque incontri individuali della durata di un'ora ciascuno in presenza o a distanza in modalità sincrona. L'obiettivo principale, come riportato in precedenza, è quello di continuare il lavoro di supporto al riconoscimento delle competenze di base, trasversali e tecnico-professionale da parte del partecipante sviluppate non solo durante le attività corsuali (contesto di apprendimento formale), ma anche nei contesti di apprendimento informali (vita privata), e non formali (ambiente di lavoro).

Nel dettaglio, nel primo incontro il consulente di orientamento illustra ed all'occorrenza negozia con il partecipante il percorso che intende realizzare e gli obiettivi ad esso correlati.

Non di rado, ad esempio, ci potrebbe essere una richiesta esplicita di sostegno nell'elaborazione o nella revisione del proprio curriculum vitae (richiesta peraltro pertinente con le finalità dell'attività). A partire dal quadro delle competenze di base, tecnico-professionali e trasversali individuate nella fase di accoglienza e accertamento delle competenze, il corsista viene invitato a maturare un'ulteriore riflessione sulle competenze trasversali mediante una scheda strutturata (cfr scheda 4 in appendice) che prende in esame in esame 17 *item* (tra cui *problem solving*, comunicazione verbale, lavoro in gruppo, spirito di iniziativa, autonomia, creatività, tolleranza allo stress, flessibilità e adattabilità, autocontrollo). Il lavoro di autovalutazione viene ultimato nel secondo incontro nel quale, dopo aver integrato quanto scritto nella scheda con l'aiuto del consulente di orientamento, il partecipante giunge ad esprimere un giudizio (da 1 a 5) rispetto ad ognuna delle competenze misurate.

Nel terzo incontro, si passa a valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento in termini capacità e conoscenze per ogni disciplina studiata. Guidati da una seconda scheda strutturata (si veda scheda 5 in appendice), il corsista individua e riporta nei vari campi quanto appreso.

Il quarto incontro, così come avviene per il secondo, consente al partecipante – sempre con l'ausilio del consulente di orientamento – di portare a termine il lavoro di analisi iniziato nel terzo incontro.

Infine, nel quinto incontro, viene promossa una valutazione complessiva dell'attività di orientamento realizzata, anche grazie alla presentazione e condivisione di una scheda di sintesi sulle competenze possedute e rilevate nell'arco del percorso (cfr scheda 6 in appendice).

## L'orientamento finale di gruppo

L'attività di orientamento finale prevede un incontro di sei ore all'interno del quale il consulente di orientamento è chiamato a guidare il gruppo ad una riflessione retrospettiva del percorso di formazione portato a termine. L'obiettivo di quest'attività è di conseguenza quello di costruire con i partecipanti un bilancio personale del percorso, ma anche di valutare il corso in ogni suo aspetto, dalle risorse coinvolte, agli strumenti utilizzati, all'organizzazione in genere.

Per il raggiungimento dell'obiettivo prefissato, il consulente di orientamento propone delle attività di orientamento basate su metodologia narrativa. In particolare, il compito dell'esperto è quello di far riflettere i partecipanti sulla loro crescita personale e professionale, sullo sviluppo delle proprie competenze e conoscenze durante il percorso formativo. Le schede utilizzate per le attività, realizzate durante gli incontri di orientamento, sono riportate in appendice (Cfr Schede da 7 a 13).

## **Seconda parte**

**La didattica blended per l'istruzione degli adulti:  
un manuale operativo**



# Capitolo 4

## In presenza e a distanza: un modello di didattica “mista” per l’istruzione degli adulti

di Simone Giusti

### E-learning: imparare con le nuove tecnologie

La **formazione a distanza** (FAD) nasce alla fine dell’Ottocento per estendere l’offerta formativa alle persone impossibilitate a frequentare i corsi di formazione tradizionali in aula e che, quindi, studiano grazie al supporto di sussidi didattici speciali. All’inizio si tratta di dispense spedite per posta, a cui si aggiungono in seguito le lezioni incise su disco, la “telescuola”, le videocassette.

Il concetto di formazione a distanza implica l’esistenza di uno spazio in cui le persone possono avvicinarsi o allontanarsi. È un concetto che precede l’invenzione delle telecomunicazioni e che si basa sull’idea formazione sia un fenomeno che comporta la presenza simultanea nello stesso spazio e che può surrogare le attività didattiche in aula con attività alternative basate sullo studio individuale più o meno assistito. Per alcuni, il libro stesso è una tecnologia per la didattica a distanza, utilizzato come strumento per l’apprendimento in aula e a casa (oppure, come nel caso degli studenti universitari lavoratori, esclusivamente a casa). L’importante è che gli allievi raggiungano il risultato finale e superino le prove d’esame con una valutazione positiva.

Oggi, in un’epoca in cui le nuove tecnologie per la comunicazione (la telefonia mobile, l’audio e videoconferenza, l’email, il blog, il forum, la chat...) hanno cambiato l’idea stessa di spazio e rendono difficile pensare alla presenza fisica come un presupposto fondamentale all’esistenza di un rapporto interpersonale significativo, preferiamo utilizzare l’espressione **e-learning**, abbreviazione di *electronic learning*, mettendo al centro dell’attenzione il **processo di apprendimento** (*learning*) e l’utilizzo di **mezzi di comunicazione elettronici**, tra cui domina il personal computer, che può essere collegato a internet (*on line*) oppure no (*off line*).

L’e-learning è oggi una realtà significativa nei sistemi dell’istruzione, della formazione professionale e della formazione continua in tutti i paesi sviluppati e in via di sviluppo. A titolo di esempio, è sufficiente ricordare che in Italia operano undici “università telematiche” riconosciute dal Ministero dell’Università che tengono regolarmente corsi di laurea e di master interamente a distanza (<http://unitelematiche.it/>). Inoltre, sono decine i master e i corsi di perfezionamento tenuti dalle università che prevedono l’uso massiccio dell’e-learning.

Nelle scuole italiane l'e-learning è entrato in sordina, attraverso le Lavagne Interattive Multimediali, che stanno contribuendo alla diffusione dell'utilizzo di internet nelle aule scolastiche, e attraverso l'uso di blog e di aule virtuali che la scuola (come nel caso del Liceo Attilio Bertolucci di Parma: <http://liceobertolucci.blogspot.com/>) o il singolo docente decidono di promuovere a strumenti didattici.

I **professionisti dell'istruzione**, quindi, qualunque sia il loro rapporto con le nuove tecnologie, possono attingere a una imponente letteratura che si occupa degli effetti dell'e-learning, dei diversi modelli didattici, dei canali di comunicazione, dei software, degli strumenti, delle figure professionali coinvolte, dei processi di produzione e di gestione dei materiali didattici, della valutazione degli apprendimenti, eccetera (per una sintesi: Calvani, 1999; Ranieri, 2005; Biondi, 2007; Ferri, 2011).

## **Internet per gli “immigrati digitali”: una risorsa per i docenti e per i discenti adulti**

L'espressione anglosassone *digital natives*, in italiano “**nativi digitali**”, è utilizzata per rappresentare la condizione delle persone nate nell'epoca del web, per le quali le nuove tecnologie e le loro modalità percettive costituiscono un vero e proprio ambiente di apprendimento “naturale”, dal quale non è possibile uscire (Ferri, 2008; Ferri, 2011). Al momento attuale, dunque, i nativi digitali abitano gli asili, le scuole dell'infanzia, le scuole primarie e secondarie di primo grado. Essi stanno cominciando a colonizzare le aule delle scuole secondarie di secondo grado, e presto raggiungeranno l'ambiente universitario.

Intanto, le aule delle scuole di ogni ordine e grado sono popolate dai docenti, i quali nati prima degli anni '90 e, quindi, trovatisi nel pieno della rivoluzione digitale dopo essere stati alfabetizzati attraverso i consueti canali (libri, radio, televisione...), sono considerati degli “immigrati digitali” i quali, come tutti gli immigrati, portano con sé i segni della diversità e della fatica dell'integrazione.

Questo contrasto tra nativi e migranti digitali è oggetto dell'interesse dei sociologi, dei filosofi dell'educazione e, soprattutto, dei decisori e degli operatori della scuola, i quali si trovano ogni giorno impegnati nella ridefinizione dell'identità stessa della scuola, dei ruoli del docente e del discente, delle metodologie e degli strumenti didattici.

Diverso è il caso del rapporto tra docenti adulti e discenti adulti, tipico dell'educazione degli adulti, che vede a confronto **due distinti tipi di migranti** il cui rapporto col mondo digitale dipende non tanto dall'ambiente scolastico quanto piuttosto dai gusti personali, dalle abitudini quotidiane, dal contesto familiare e professionale frequentato. Nelle aule dei Centri Territoriali Permanenti per l'Educazione degli Adulti e dei corsi serali per adulti, quindi, convivono persone che potrebbero non avere alcun rapporto diretto con le nuove tecnologie per la comunicazione, con persone che potenzialmente potrebbero esprimere competenze digitali avanzate.

È in questo contesto che si collocano le attività di formazione e istruzione a distanza per adulti. In un mondo digitalizzato e interconnesso, in cui i bambini e i ragazzi hanno

sviluppati stili di apprendimento e di comportamento nuovi, gli adulti possono apparentemente permettersi di ignorare l'esistenza di internet e delle nuove tecnologie per la comunicazione e per la gestione delle informazioni. Oppure, in alternativa, possono scegliere di affrontare insieme la sfida: adulti con adulti, migranti con migranti, docenti con discenti. Tutti insieme per imparare a imparare nel world wide web.

### **Digital Divide**

Il termine “**divario digitale**” indica il divario esistente tra chi ha accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e chi ne è escluso (in maniera parziale o totale). Secondo, “Connectivity Scorecard”, la ricerca, commissionata da Nokia Siemens Network, tesa a determinare la classifica annuale che misura il livello di connettività delle nazioni in base alle infrastrutture e all'utilizzo di tecnologie da parte di cittadini, imprese e apparato statale, il nostro Paese si conferma in fase di involuzione digitale: infatti, l'Italia è scivolata di tre posizioni rispetto al 2009, seguita soltanto da Ungheria, Polonia e Grecia. Stessa tendenza a livello regionale con conseguenti ricadute negative sul livello di analfabetismo digitale.

Nella società contemporanea – indipendentemente dal contesto territoriale specifico – assume infatti in crescente rilievo la competenza digitale, individuata dall'UE come una delle “competenze chiave per l'apprendimento permanente”, ovvero come una competenza trasversale che coinvolge la sfera persona e professionale di ciascun cittadino europeo. Incrementare tale competenza permette peraltro di superare i disagi legati ai contesti particolari e alle aree decentrate e migliora l'occupabilità dei lavoratori.

### ***Blended learning per gli adulti: la scuola come risorsa***

L'e-learning, per gli adulti che rientrano nel sistema dell'istruzione, può rappresentare qualcosa di più di un semplice risparmio di tempo rispetto alla scuola tradizionale. Anzi, è importante sottolineare che facendo ricorso a modelli di e-learning *blended*, ovvero “misti”, a distanza e in presenza (secondo i modelli “Distanza/presenza con autoformazione a distanza” e “Distanza/presenza con attività complementari a distanza” illustrato nella scheda *Tipologie di e-learning*) è possibile contribuire a **cambiare la percezione della scuola** facendola apparire non tanto più facile, quanto piuttosto più ricca, più accogliente, più utile, più efficiente.

TIPOLOGIE DI E-LEARNING (BELLIER, 2001)	
Completamente a distanza senza l'intervento di un tutor	L'alunno della classe virtuale è completamente libero ed autonomo, decide lui quando iscriversi, paga a distanza, consulta le informazioni e scarica i contenuti che desidera. È una tipologia di formazione fondata sull'individuo.
Completamente a distanza, ma con il supporto di un tutor	L'apprendimento avviene completamente a distanza, ogni partecipante è però seguito da un tutor che può decidere di utilizzare sia strumenti di comunicazione sincrona (conferenze online audio o video, chat o instant messaging) che asincrona (email, forum).
<b>Distanza/presenza con autoformazione a distanza</b>	Questa tipologia di e-learning è contraddistinta da un apprendimento completamente a distanza, dove però vengono organizzati degli incontri in presenza, in via modulare secondo le esigenze dei soggetti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- all'inizio del percorso formativo, per far conoscere tra loro i discenti e strutturare con gli stessi quello che sarà il percorso online;</li> <li>- in itinere, durante il percorso formativo, per monitorare il livello di apprendimento e l'operatività dei partecipanti;</li> <li>- alla fine del percorso formativo, per verificare e consolidare le conoscenze apprese e condivise.</li> </ul> Gli incontri in presenza possono ridurre il rischio di abbandono e isolamento che di solito si avverte nella formazione a distanza.
<b>Distanza/presenza con attività complementari a distanza</b>	In questa tipologia di e-learning il momento dell'apprendimento è concentrato nell'aula, mentre la formazione a distanza è essenzialmente utilizzata come un momento utile per approfondimenti o chiarimenti. È opportuno riuscire a far distinguere tra ciò che costituisce il cuore dell'apprendimento e ciò che invece è racchiuso in una risorsa utile per l'approfondimento.
Lavoro collaborativo a distanza	Quando si parla di lavoro collaborativo come tipologia di e-learning non si parla più di una formazione basata sulla trasmissione dei contenuti da apprendere. In questo caso si parla di un apprendimento che si genera a partire dalla partecipazione e dalla knowledge shared. La funzione del tutor consiste nell'organizzare e animare lo scambio delle conoscenze, deve cioè controllare che il lavoro dell'aula virtuale sia di apprendimento per tutti. Il tutor, però, non deve controllare come o quando vengano scambiati i contenuti, la sua attenzione è rivolta alla diffusione e alla condivisione della conoscenza.

Scheda tratta da Guarguaglini, Cini, Corti, Lambruschini (2007)

Attraverso il *blended learning*, caratterizzato appunto dall'integrazione di e-learning e strumenti didattici tradizionali, è possibile, infatti, rendere i percorsi scolastici che portano all'acquisizione di titoli di studio **più accessibili** alle persone che per vari motivi non avrebbero accesso ai corsi esclusivamente in presenza.

Inoltre, i corsi *blended*, possono aiutare la scuola e i suoi professionisti dell'istruzione a stabilire **un rapporto rinnovato con l'adulto** che rientra in formazione, il quale di frequente ha alle spalle un percorso scolastico segnato da insuccessi e fallimenti, e ha bisogno di percepire la scuola non tanto e non solo come un erogatore di diplomi, quanto semmai come un servizio che mette a disposizione delle risorse (le aule, i docenti, le attrezzature, ecc.) da utilizzare insieme alle proprie (il tempo, la propria casa, le attrezzature, le proprie conoscenze e competenze) al fine di produrre un cambiamento significativo a livello cognitivo e sociale.

## Costruire e mantenere una relazione educativa “in presenza e a distanza”: il ruolo del docente

Il modello di blended learning del progetto ACCEDI è caratterizzato dalla **centralità del docente e della sua relazione con i partecipanti**, che avviene in aula e a distanza. Il docente, infatti, copre i ruoli di **formatore d’aula** e di **e-tutor disciplinare**. Inoltre, secondo quanto previsto dal sistema scolastico, il docente è anche il **valutatore** che effettua le verifiche in presenza e valida le verifiche a distanza.

Ciò comporta un cambiamento del ruolo e, quindi, l’acquisizione di specifiche conoscenze e capacità che mettano gradualmente in condizione il docente di operare in modo competente all’interno del progetto.

In sintesi, il docente svolge l’**attività in presenza** attraverso lezioni frontali, lezioni dialogate, esercitazioni, lavori di gruppo, letture e visioni di materiali multimediali. È possibile inoltre che il docente svolga parte dell’attività formativa a distanza, grazie alla videoconferenza uno a molti.

L’**e-tutoring** (tutoraggio a distanza) è condotto attraverso un ambiente di apprendimento (aula virtuale) che consente l’utilizzo di forum, chat, quiz, compiti off line, ecc. Inoltre, per l’e-tutoring possono essere utilizzate le-mail, l’audio e videoconferenza.

Grazie a questo complesso insieme di strumenti, il docente è chiamato a divenire in breve tempo lo **snodo fondamentale di una complessa rete di relazioni** che all’interno di una tradizionale aula non sarebbe possibile gestire e che invece, grazie alla tracciabilità delle presenze sulla piattaforma e alla conservazione dei testi scritti, può diventare oggetto di riflessione. Coerentemente ai principi dell’apprendimento cooperativo (Guasti, 2002), il docente si impegna a favorire l’interazione tra gli alunni e stimolare in ciascuno l’utilizzo delle proprie risorse cognitive e delle risorse didattiche messe a disposizione dal progetto.

Il docente, inoltre, deve necessariamente svolgere la funzione di **gestire i contenuti** del percorso di istruzione, acquisendo il ruolo di mediatore tra i materiali didattici presenti sulla piattaforma (l’ambiente di apprendimento) e i singoli partecipanti.

Per questi motivi, è importante che il docente/e-tutor utilizzi la piattaforma online anche in aula, fornendo sostegno ai partecipanti, o, se è il caso, imparando insieme a loro l’utilizzo degli strumenti più avanzati. È altresì fondamentale che il docente dedichi del tempo, in aula, alla verifica delle attività svolte in modalità FAD e che concluda ogni incontro inserendo nel forum una breve sintesi delle attività svolte e dei compiti da svolgere prima dell’incontro seguente.

## Verifica, validazione e valutazione dei risultati di apprendimento

Nell'ambito del *blended learning* nel contesto dell'istruzione degli adulti le verifiche si possono svolgere in presenza e a distanza.

Per la **verifica a distanza** si possono utilizzare:

- conversazioni guidate su forum
- sessioni di chat
- audio o videoconferenza
- quiz online interattivi
- compiti offline (su piattaforma o posta elettronica).

È utile riflettere sulle diverse funzioni degli strumenti disponibili. I *discussion tools* (forum e posta elettronica) si prestano ad accompagnare il percorso di apprendimento in modo individualizzato e risultano particolarmente utili per seguire la produzione di tesine, relazioni o project work. La **posta elettronica** ha il vantaggio di garantire un rapporto uno a uno molto stretto e, quindi, contribuisce a stabilire legami di fiducia in tempi rapidi. I materiali prodotti dai partecipanti dovrebbero essere spediti in attachment e archiviati in una cartella personale dello studente. Il **forum** ha il vantaggio di agevolare il lavoro di archiviazione dei materiali e, soprattutto, di consentire lo scambio di informazioni e la costruzione di relazioni che contribuiscono in modo determinante alla formazione di una **comunità di apprendimento**. La funzione **compiti offline** attivabile sulle piattaforme Moodle consente di assegnare compiti uguali per tutti i partecipanti (uno a molti) e di ricevere la verifica in modalità individuale (uno a uno), in modo da conservare la riservatezza. Le valutazioni, invece, vengono condivise con tutto il gruppo.

I *quizzing tools* sono degli strumenti che consentono al docente di generare dei test online direttamente sulla piattaforma. Si tratta di sistemi piuttosto tradizionali, flessibili (si possono fare test a risposta chiusa e aperta), utili soprattutto per l'autovalutazione e, quindi, per la focalizzazione dei contenuti principali.

Le *chatting session* – che possono essere integrate dall'audio o videoconferenza – risultano particolarmente utili a verificare se uno studente sia più o meno capace di gestire e organizzare le conoscenze già verificate, ad esempio, attraverso un quiz. Per quanto siano difficili da gestire (sia per la necessità di fissare un calendario delle sessioni di chat, sia per l'abilità richiesta nel digitare in modo veloce e nel gestire i turni di conversazione), le chat consentono di rafforzare il legame di fiducia e di monitorare in modo efficace e efficiente il percorso di apprendimento.

Le modalità di **verifica in presenza** più facilmente utilizzabili sono:

- colloqui orali
- test
- esercitazioni.

Durante il lavoro in aula è possibile validare le verifiche sostenute dai partecipanti a distanza (quiz, forum, compiti offline).

## Uno staff di professionisti per un lavoro di squadra

La centralità del docente/e-tutor non deve mettere in secondo piano la necessità di lavorare in squadra con l'intero staff di professionisti impegnati nel dare supporto al processo di apprendimento dei partecipanti: il tutor d'aula, il mentore, il consulente di orientamento, il coordinatore.

Il docente è dunque sollecitato a **collaborare attivamente a un gruppo di lavoro**, con cui condivide la visione, le finalità e gli obiettivi del progetto, e col quale coopera per consentire ai partecipanti di raggiungere i risultati di apprendimento previsti. L'interazione avviene in presenza – attraverso riunioni convocate dal coordinatore o, semplicemente, attraverso il lavoro in compresenza con il tutor d'aula – e a distanza, grazie alla frequentazione e alla co-costruzione del medesimo ambiente di apprendimento (l'aula virtuale) e all'utilizzo di strumenti specificamente dedicati alla gestione delle relazioni tra i professionisti (forum, mailing list, ecc.).

Per collaborare è opportuno conoscere le funzioni di ciascun membro dello staff.

Il **tutor d'aula** è fondamentale al monitoraggio costante del clima d'aula e alla costruzione attiva di una comunità di apprendimento. Al tutor – che è la figura di riferimento per i partecipanti – spetta il compito di negoziare e condividere le regole, di rilevare bisogni e risolvere problemi, di far circolare le informazioni tra partecipanti e staff didattico. Il tutor d'aula – come il docente – deve inoltre fare da ponte tra l'aula e l'ambiente di apprendimento online attraverso l'uso del forum e fornendo supporto ai partecipanti che manifestino il bisogno di orientarsi sulla piattaforma.

Il **consulente di orientamento** interviene in diverse fasi del percorso:

- prima dell'inizio delle attività di aula, nella fase di *accoglienza ed accertamento delle competenze*, con lo scopo di accogliere il partecipante e procedere all'accertamento delle competenze in ingresso al percorso formativo al fine di favorire il riconoscimento dei crediti e dunque l'individualizzazione dei percorsi;
- all'inizio dell'attività di aula con l'*orientamento iniziale di gruppo*, finalizzato a costruire il gruppo di lavoro e a allenare la metacompetenza imparare ad imparare;
- contestualmente all'attività formativa, con strumenti utili a monitorare il consolidamento delle competenze riconosciute ad inizio percorso e lo sviluppo di nuove maturate in seguito non solo durante le attività corsuali (contesto di apprendimento formale), ma anche nei contesti di apprendimento informali (vita privata), e non formali (ambiente di lavoro).
- a conclusione dell'attività di aula con l'*orientamento finale di gruppo*, che oltre a valutare l'andamento del percorso formativo, si pone l'obiettivo di mettere in evidenza la trasferibilità delle competenze in esito possedute dai partecipanti nei contesti personali e professionali.

Il **mentore** interviene contestualmente all'attività formativa allo scopo di sostenere la crescita formativa (valorizzazione degli apprendimenti) e personale (miglioramento competenze di cittadinanza) di ogni partecipante attraverso l'incremento delle capacità di autovalutazione, di autorientamento, nonché di autoefficacia percepita nella realizzazione di specifici compiti sia in ambito disciplinare che nel rapporto con il gruppo classe e con i docenti.



# Capitolo 5

## L'ambiente di apprendimento online: uno strumento per orientarsi e per interagire

di Fabio P. Corti

### Learning Management System (LMS)

Il Learning Management System (LMS) è la piattaforma applicativa che permette l'erogazione dei corsi in modalità *e-learning*.

Il Learning Management System è un insieme di programmi che “presidia” la distribuzione dei corsi on-line, l'iscrizione degli studenti, il tracciamento delle attività on-line. Gli LMS spesso operano in associazione con gli LCMS (Learning Content Management System) che gestiscono direttamente i contenuti, mentre all'LCMS resta la gestione degli utenti e l'analisi delle statistiche.

La maggior parte dei LMS sono strutturati in maniera tale da facilitarne, dovunque e in qualunque momento, l'accesso e la gestione dei contenuti.

Solitamente, LMS consente la registrazione degli studenti, la consegna, la frequenza ai corsi *e-learning* e una verifica delle conoscenze.

In un sistema LMS più completo si possono anche trovare strumenti quali l'amministrazione di competenza, l'analisi di abilità, la pianificazione di successione, le certificazioni, i codici categoria virtuali e la ripartizione delle risorse (sedi della riunione, stanze, manuali, istruttori, ecc.). La maggior parte dei sistemi tengono conto dello studente principiante, facilitandone l'auto-iscrizione e l'accesso ai corsi.

Molto spesso non si fa distinzione tra LMS and LCMS, poiché entrambi vengono chiamati con lo stesso termine, LMS, ma esiste una differenza. LCSM, che corrisponde al *Learning Content Management System*, facilita l'organizzazione dei contenuti nella progettazione di siti web e la presentazione, tramite LMS, agli studenti.

### Un LMS open source: Moodle

Il progetto ACCEDI utilizza il software Moodle. Moodle fa parte di quel gruppo di software definiti Learning Management System o VLE Virtual Learning Environment e consiste in una piattaforma web dinamica rivolta alla creazione e alla gestione completa di corsi online con un alto livello di interazione tra il docente – tutor e gli studenti. Si tratta di un prodotto gratuito di tipo Open Source rilasciato con licenza pubblica GPL e tutto ciò comporta che:

- Moodle può essere utilizzato da chiunque per creare siti web rivolti all'e-learning e alla formazione di qualsiasi tipo (anche a scopo di business);
- il codice di cui è composto, può essere modificato e ridistribuito purché venga mantenuto intatto il copyright e i riferimenti all'autore.

In sostanza stiamo parlando di un software web-oriented che può essere installato su qualsiasi server internet in grado di supportare il linguaggio PHP oltre a diversi database tra i quali il diffusissimo MySQL; da lato client, invece, non occorre installare nulla perché è sufficiente un normale browser per la navigazione online (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, e così via).

Moodle permette di costruire velocemente un sito internet attraverso il quale gestire formazione online con una semplicità davvero disarmante: al termine dell'installazione guidata, l'amministratore può iniziare da subito a pubblicare contenuti didattici di vario tipo, gestire le iscrizioni degli studenti e dei docenti per suddividerli in classi o gruppi. Per questa facilità di installazione, di configurazione e di utilizzo è stato scelto Moodle come ambiente di apprendimento del progetto ACCEDI.

## Moodle per il progetto Accedi: l'architettura

Per poter creare un ambiente di apprendimento ideale per la didattica del progetto Accedi si è scelto di suddividere la piattaforma Moodle secondo l'architettura descritta di seguito. Dopo aver installato il software Moodle all'interno del server del dominio *www.diplomarsionline.it/ACCEDI*,



si è provveduto alla creazione delle aule virtuali previste per il progetto, raggruppate all'interno del sito sotto la macro-categoria "ACCEDI" secondo il seguente schema:

- I Periodo didattico per la sede di Anghiari (AR)
- I Periodo didattico per la sede di Siena
- II Periodo didattico per la sede di Roccastrada (GR)

- II Periodo didattico per la sede di Sestino (AR)
- III Periodo didattico per la sede di Roccastrada (GR)

### Corsi disponibili

ACCE.DI. - I Periodo didattico - ANGIARI	Area di Formazione a distanza del I periodo didattico del progetto ACCE.DI. - ACCESso al Diploma per la sede di Anghiari - San Sepolcro
ACCE.DI. - I Periodo didattico - SIENA	Area di Formazione a distanza del I periodo didattico del progetto ACCE.DI. - ACCESso al Diploma per la sede di Siena
ACCE.DI. - II Periodo Didattico - ROCCASTRADA	Area di Formazione a distanza del II periodo didattico del progetto ACCE.DI. - ACCESso al Diploma per la sede di Roccastrada
ACCE.DI. - II Periodo Didattico - SESTINO	Area di Formazione a distanza del II periodo didattico del progetto ACCE.DI. - ACCESso al Diploma per la sede di Sestino
ACCE.DI. - III Periodo Didattico - ROCCASTRADA	Area di Formazione a distanza del III periodo didattico del progetto ACCE.DI. - ACCESso al Diploma per la sede di Roccastrada

Ad ogni classe virtuale sono state date le seguenti impostazioni di sistema:

- un titolo univoco di riferimento per la sede ed il periodo didattico;
- una descrizione introduttiva per facilitare la navigazione all'interno del sito;
- un formato suddiviso per **argomenti**: in questo modo tutti gli utenti potranno visualizzare la classe con una suddivisione per materie di insegnamento. **Ogni argomento previsto dal sistema Moodle è stato utilizzato come materia del periodo didattico in Accedi**;
- possibilità di attivare i seguenti strumenti all'interno di ogni singola classe o di ogni materia/argomento:
  - Forum;
  - Quiz;
  - Chat;
  - Compiti offline;
  - Wiki.

In ogni classe virtuale è stata impostata un'architettura grafica user-friendly comune. Nella parte sinistra dello schermo ogni iscritto può accedere la seguenti sezioni:

- Utenti online → per vedere gli utenti collegati nello stesso momento;

- Persone → per vedere l'elenco degli iscritti al periodo didattico;
- Attività → per accedere direttamente a Forum, Quiz, Risorse e Wiki;
- Ricerca nei forum → per trovare direttamente la discussione pubblicata in un forum della classe virtuale;
- Amministrazione → per poter modificare il proprio profilo;
- Categorie di Corso → per poter accedere agli altri corsi ai quali si è iscritti.

Nella parte centrale dello schermo si trova il “cuore” dell’ambiente di apprendimento rappresentato dall’elenco a cascata delle materie. All’interno di ciascun argomento/materia si trovano le risorse, gli strumenti e le attività previste ed impostate dal docente di riferimento in collaborazione con l’amministratore. Per aiutare la navigazione tra gruppi di risorse, inerenti una parte specifica della materia, è stata inserita un’etichetta descrittiva nell’apposita sezione e le risorse inserite in quel determinato spazio virtuale sono state pubblicate con un rientro per evidenziarne l’appartenenza a quella determinata materia come illustrato nella figura riportata di seguito.

Alla destra dello schermo si trovano:

- Ultime notizie → gli aggiornamenti relativi agli ultimi post sui forum pubblicati dagli utenti;
- Prossimi eventi → gli appuntamenti calendarizzati da docenti e/o amministratore.
- Attività recente → gli aggiornamenti relativi alle ultime risorse pubblicate nel sito o alle nuove discussioni create nel forum o ai nuovi quiz o wiki creati all’interno dell’aula virtuale.

## Funzioni e strumenti per gestire i contenuti e le relazioni

Moodle è stato progettato e si è evoluto seguendo la filosofia pedagogica del costruttivismo sociale, basata sulla piena interazione dello studente, non soltanto con i propri insegnanti, ma anche con tutti gli altri colleghi del corso. Tutto questo avviene in un ambiente di social network molto adatto a favorire il coinvolgimento e la collaborazione di tutti gli studenti attraverso i seguenti strumenti:

**Chat** → tipico ambiente di comunicazione sincrona di chat testuale a cui possono partecipare gli iscritti alla piattaforma. Può essere programmata in orari precisi e può essere utilizzata per incontri didattici o per semplice passatempo.

**Forum** → all'interno di Moodle, ed anche nel progetto Accedi, non esiste nessun limite alla loro creazione; l'amministrazione può aprire tutti i forum che ritiene utili e fare in modo che siano a libero accesso oppure riservati a gruppi particolari o limitarli ai soli insegnanti. Tutti gli iscritti ai forum ricevono, se adeguatamente impostato o richiesto, via e-mail, i messaggi inseriti dagli altri utenti in modo da rimanere sempre aggiornati sull'evoluzione delle discussioni. La qualità degli interventi inseriti può anche essere oggetto di valutazione da parte del docente o del tutor che segue i corsisti.

**Messaggistica interna** → uno strumento che permette lo scambio di messaggi privati tra i partecipanti al corso, docenti compresi.

Le potenzialità di Moodle dipendono dalla fruibilità di una vasta gamma di strumenti necessari alla creazione del materiale didattico che sono suddivisi in *Risorse* e *Attività*.

In relazione al progetto Accedi si è deciso di utilizzare le risorse e le attività descritte di seguito.

**LE RISORSE** - In questo gruppo sono inclusi vari *tool* che consentono la creazione e l'inserimento di qualsiasi tipo di contenuto scelto tra i seguenti:

- Etichetta → come suggerisce il nome stesso, le etichette hanno un valore descrittivo ed è possibile utilizzarle per separare varie zone di un corso o per inserire testo e immagini che possano informare o guidare l'utente, infine migliorano l'aspetto generale del blocco in cui vengono inserite;
- Pagina di testo → permette l'inserimento di testo, anche lungo, che può essere formattato utilizzando l'apposito editor; è supportato anche il linguaggio HTML;
- Pagina Web → attraverso questa risorsa possono venire create pagine web utilizzando l'editor user friendly WYSIWYG (l'acronimo che sta per l'inglese *What You See Is What You Get* - "quello che vedi è quello che è" o "ottiene quanto vedi") incluso nel pacchetto d'installazione di Moodle; il codice HTML può anche essere importato da editor esterni con operazioni di "copia-incolla" e può anche essere piuttosto elaborato; va precisato che, con questa funzione, non vengono creati nuovi file; infatti, ogni pagina HTML è prodotta "al volo" prelevando il relativo codice dal database di Moodle;
- Link a file o sito web → durante la preparazione dei corsi del progetto Accedi è capitato di dover includere link verso documenti, siti esterni o anche verso materiali predisposti a questo scopo e residenti sullo stesso server ma non all'interno dell'ambiente moodle.

Attraverso questa funzione, questi link o file possono venire richiamati agevolmente e fatti aprire a pagina intera o all'interno di finestre pop-up;

- Cartella → se i contenuti da rendere disponibili agli studenti sono molti, è possibile creare delle nuove directory, anche nidificate, che possono aiutare la catalogazione o più semplicemente la separazione organica del materiale didattico in modo che possa essere suddiviso per argomento.

**LE ATTIVITÀ.** Rappresentano il cuore degli strumenti didattici che è possibile implementare nei corsi creati con Moodle; come per alcune risorse, le attività possono essere tracciate e da esse è possibile ottenere statistiche, valutazioni e report molto completi sui movimenti effettuati dagli studenti all'interno della piattaforma, in modo da poterne valutare i progressi.

- I compiti: questo modulo rappresenta sicuramente uno degli strumenti didattici di eccellenza all'interno di un qualsiasi ambiente formativo; i compiti vengono utilizzati dagli insegnanti per assegnare attività di vario tipo ai discenti. Moodle permette di sottoporre uno o più compiti e definire se essi debbano essere completati online come attività in aula oppure anche offline ed essere inviati al docente per via telematica, entro un termine ben preciso, attraverso l'apposita funzione di *trasferimento file*.
- Forum: è il luogo deputato al confronto comune e alle discussioni di vario genere. I forum possono essere programmati in diversi modi e gli interventi essere anche oggetto di valutazione.
- Lezione: rappresenta un mezzo estremamente interessante e interattivo per proporre una lezione, anche notevolmente complessa, su di un particolare argomento. Può essere composta da più pagine che in genere terminano con un quiz; in base alle risposte ottenute può prendere percorsi diversi, fornire feedback appropriati e rifiutarsi di proseguire se esse risultano errate.
- Quiz: moodle possiede una vastissima gamma di quiz di vario genere che possono essere creati non solo con un proprio modulo interno ma anche importandoli da un'ottima risorsa gratuita rappresentata dal programma HOT POTATOES scaricabile da Internet al seguente sito: <http://hotpot.uvic.ca/>.
- Wiki: è un tipo di attività collaborativa basata sulla creazione a più mani di pagine web con contenuti che possono essere inseriti e/o modificati da tutti gli utenti iscritti al corso. Prima che gli utenti possano entrare nella piattaforma autonomamente e fruire direttamente dei contenuti, l'amministratore deve ultimare la fase preparatoria che consiste nelle seguenti procedure:
  - Installare il software Moodle nel dominio Internet e nel server che si desidera attivare come aula virtuale (nel caso del progetto Accedi [www.diplomarsionline.it/ACCEDI](http://www.diplomarsionline.it/ACCEDI));
  - Configurare ed implementare le classi virtuali con il periodo didattico di riferimento;
  - Iscrivere tutti i partecipanti assegnando a ciascuno di essi nomeutente e password;
  - Smistare gli iscritti nelle relative classi virtuali;
  - Assegnare ad ogni iscritto il ruolo di docente o studente relativo al periodo didattico di riferimento.

# Capitolo 6

## Un magazzino di risorse: materiali didattici per la piattaforma moodle

di Simone Giusti

### Materiali didattici da cercare, elaborare e condividere

Si legge sull'enciclopedia collaborativa e gratuita Wikipedia: “La dizione **contenuto generato dagli utenti** (User-Generated Content o UGC in inglese) è nata nel 2005 negli ambienti del web publishing e dei new media per indicare il materiale disponibile sul web prodotto da utenti invece che da società specializzate. Questo fenomeno è visto come un sintomo della democratizzazione della produzione di contenuti multimediali reso possibile dalla diffusione di soluzioni hardware e software semplici ed a basso costo”.

Nell'era gutenberghiana, caratterizzata dalla centralità del libro come fondamentale mediatore di contenuti, gli editori esercitano un fondamentale ruolo di “fornitori di contenuti” (content provider): soggetti che usano il lavoro degli autori di contenuti mettendolo a disposizione dei fruitori di contenuti, i lettori. Con l'avvento delle telecomunicazioni e poi, soprattutto, di internet e del cosiddetto web 2.0, le modalità di produzione e di fruizione dei contenuti hanno subito cambiamenti rivoluzionari, con conseguenze notevoli sugli editori e sugli autori e, quindi, sull'utilizzo dei materiali didattici all'interno delle scuole e delle università.

Innanzitutto, come vedremo meglio nel paragrafo seguente, la nascita di “luoghi virtuali per la didattica che consentono momenti di formazione asincrona (quali le piattaforme di e-learning) hanno lanciato nuove sfide e hanno fatto sorgere nuovi interrogativi in materia di diritto d'autore” (De Robbio, 2008, p. 2).

Si tratta di un cambiamento che ha un impatto potente sull'editoria scolastica e sul modo di produrre e reperire i materiali didattici da parte delle scuole e delle università, le quali hanno oggi la possibilità:

- a) di impegnare direttamente i propri professionisti dell'istruzione nella produzione di materiale didattici;
- b) di accedere a risorse disponibili online in modo libero e gratuito.

Il progetto Book in Progress, ad esempio, impegna un gruppo di 300 docenti di tutta Italia nella scrittura di materiali didattici originali che vengono poi condivisi con i colleghi delle scuole collegate in rete.

**Book in Progress:** libri di testo, di elevato spessore scientifico e comunicativo, scritti dai 300 docenti della rete nazionale con capofila l'ITIS Majorana di Brindisi e stampati all'interno delle scuole.

Con tale iniziativa si migliora significativamente l'apprendimento degli allievi e, contemporaneamente, si fornisce una risposta concreta ai problemi economici delle famiglie e del caro libri. Il piano editoriale del Book in Progress prevede la consegna dei libri di testo per le seguenti discipline: Italiano, Storia, Geografia, Scienze Integrate Chimica, Inglese, Scienze integrate Fisica, Diritto ed Economia, Matematica, Informatica, Tecnologia e Disegno, Scienze Naturali per le prime e seconde classi dei Licei, degli Istituti Tecnici e degli Istituti Professionali.

La struttura del Book in Progress, consente di variare, sulla base delle esigenze didattiche, formative e degli apprendimenti degli allievi, i contenuti da trasmettere.

Con tale iniziativa, si valorizza la funzione docente e si concretizza la personalizzazione degli interventi formativi.

Altro elemento positivo, che tale iniziativa porta con sé, è quello di consentire alle famiglie un risparmio di spesa sulla dotazione libraria di circa € 300,00 rispetto ai tetti di spesa previsti dal Ministero.

A tale iniziativa, sempre nell'ottica della promozione del successo formativo, si affiancano videolezioni, ed assistenza on line a favore degli alunni. Ciò al fine di consentire un più pronto recupero degli apprendimenti.

## Il problema dei diritti d'autore e le licenze Creative Commons

L'utilizzo di **materiali didattici prodotti in proprio dai docenti** (dispense elettroniche o cartacee, presentazioni, learning object, ecc.) o di **materiali didattici presenti in rete**, comporta la conoscenza e il rispetto di regole di comportamento e di norme giuridiche che possono non interessare il docente che usa un libro scolastico adottato dal proprio collegio dei docenti e regolarmente acquistato dagli alunni, mentre riguardano da vicino il docente dei CTP o dei corsi serali che utilizza dispense autoprodotte o fotocopie di libri di testo.

Per la realizzazione e l'utilizzo di materiali didattici propri, è importante tener conto di alcune regole fondamentali.

Intanto, l'art. 2 della n. 633/1941 *Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio* (modificato dalla legge n. 128/2004, sulla diffusione telematica abusiva delle opere dell'ingegno, dalla legge n. 433/2005, contenente disposizioni per l'università e la ricerca, dal D.lgvo n. 118/2006, dal D.lgvo n. 140/2006 e dal DDL S861 approvato dal Parlamento il 21 dicembre 2007 che consente la libera pubblicazione attraverso la rete di immagini o musiche a bassa risoluzione o degradate), sancisce che le opere protette da diritto d'autore appartengono alle seguenti categorie:

- 1) le opere letterarie, drammatiche, scientifiche, didattiche e religiose prodotte sia in forma scritta che orale;
- 2) le opere e le composizioni musicali e le opere drammatico-musicali;
- 3) le opere coreografiche e pantomimiche;

- 4) le opere della scultura, della pittura, dell'arte del disegno, della incisione e delle arti figurative similari, compresa la scenografia;
- 5) i disegni e le opere dell'architettura;
- 6) le opere dell'arte cinematografica, muta o sonora;
- 7) le opere fotografiche;
- 8) i programmi per elaboratore che sono il risultato di una creazione intellettuale dell'autore a carattere originale;
- 9) le banche di dati (raccolte di opere, dati o altri elementi indipendenti disposti sistematicamente e individualmente accessibili);
- 10) Le opere del disegno industriale.

Per l'utilizzo delle opere dell'ingegno vige il principio del necessario consenso dell'autore a qualunque forma di sfruttamento o godimento della sua opera. In alcuni casi, tuttavia, l'utilizzazione dell'opera può risultare libera. In particolare, la **libera utilizzazione** delle opere è consentita nelle seguenti situazioni:

- la riproduzione di singole opere o brani di opere per uso personale dei lettori, fatta a mano o con mezzi di riproduzione non idonei a spaccio o diffusione dell'opera nel pubblico;
- la fotocopia di opere esistenti nelle biblioteche accessibili al pubblico o in quelle scolastiche, nei musei pubblici o negli archivi pubblici, effettuata dai predetti organismi per i propri servizi, senza alcun vantaggio economico o commerciale diretto o indiretto;
- fermo restando il divieto di riproduzione di spartiti e partiture musicali, la riproduzione per uso personale, nei limiti del quindici per cento di ciascun volume o fascicolo di periodico, escluse le pagine di pubblicità, di opere dell'ingegno effettuata mediante fotocopia, xerocopia o sistema analogo;
- il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera e la loro comunicazione al pubblico, se effettuati per uso di critica o di discussione, nei limiti giustificati da tali fini e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera; se effettuati a fini di insegnamento o di ricerca scientifica l'utilizzo deve inoltre avvenire per finalità illustrative e per fini non commerciali. Il riassunto, la citazione o la riproduzione debbono essere sempre accompagnati dalla menzione del titolo dell'opera, dei nomi dell'autore, dell'editore e, se si tratti di traduzione, del traduttore, qualora tali indicazioni figurino sull'opera riprodotta. Si noti come la possibilità di fare una citazione non possa concretarsi nella riproduzione integrale dell'opera citata: dunque non sarà citabile, ad esempio, un'opera fotografica oppure un'opera letteraria breve o brevissima. Una norma di recente introduzione consente oggi anche la libera pubblicazione attraverso la rete Internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro;
- la riproduzione privata di fonogrammi e videogrammi su qualsiasi supporto, effettuata da una persona fisica per uso esclusivamente personale, purché senza scopo di lucro e senza fini direttamente o indirettamente commerciali, nel rispetto delle misure tecnologiche poste a tutela dell'opera dal legittimo titolare dei diritti di sfruttamento. La li-

bera riproduzione di cui alla presente lettera non si applica alle opere o ai materiali protetti messi a disposizione del pubblico in modo che ciascuno possa avervi accesso dal luogo e nel momento scelti individualmente, quando l'opera è protetta dalle misure tecnologiche ovvero quando l'accesso è consentito sulla base di accordi contrattuali.

Queste indicazioni normative possono essere tradotte in alcuni comportamenti da tenere nel caso dell'**elaborazione di materiali didattici originali**. Intanto, la pratica del copia e incolla da altri materiali didattici è evidentemente da censurare, in quanto costituisce una palese violazione del diritto d'autore. È altresì possibile citare o riassumere brani all'interno di dispense originali. Inoltre, occorre ricordare che è legittimo riutilizzare le idee espresse in un'opera, purché vengano riorganizzate, riformulate e rielaborate in maniera creativa e originale da parte dell'autore.

Anche nel caso si intenda poi far distribuire a terzi una dispensa originale, occorre tener conto della tutela del diritto d'autore e, dunque, occorre che la scuola o, in generale, l'ente di formazione responsabile del corso, si faccia rilasciare una **liberatoria** da parte del docente autore dell'opera.

Nel caso si intenda **utilizzare materiali presenti in internet** (dispense, learning object, ecc.), è consigliabile verificare con attenzione le indicazioni presenti sull'opera stessa o sul sito circa le modalità di utilizzo concesse.

Per i materiali presenti su internet da qualche tempo sono in uso le **licenze Creative Commons**, nate per offrire sei diverse articolazioni dei diritti d'autore per artisti, giornalisti, docenti, istituzioni e, in genere, creatori che desiderino condividere in maniera ampia le proprie opere secondo il modello "alcuni diritti riservati".

Il detentore dei diritti può non autorizzare a priori usi prevalentemente commerciali dell'opera (opzione *Non commerciale*, acronimo inglese: *NC*) o la creazione di opere derivate (*Non opere derivate*, acronimo: *ND*); e se sono possibili opere derivate, può imporre l'obbligo di rilasciarle con la stessa licenza dell'opera originaria (*Condividi allo stesso modo*, acronimo: *SA*, da "Share-Alike"). Le combinazioni di queste scelte generano le sei licenze CC disponibili anche in versione italiana alla pagina <http://www.creativecommons.it/Licenze>. Creative Commons è un'organizzazione non-profit. Le licenze Creative Commons sono utilizzabili liberamente e gratuitamente, senza alcuna necessità di contattare CC per permessi o registrazioni.

#### Le licenze creative commons (tratt da: <http://www.creativecommons.it/cosa-fa-cc>)

Le Creative Commons Public Licenses (CCPL) sono delle licenze di diritto d'autore che si basano sul principio de "alcuni diritti riservati".

Le CCPL, infatti, rendono semplice, per il titolare dei diritti d'autore, segnalare in maniera chiara che la riproduzione, diffusione e circolazione della propria opera è esplicitamente permessa.

Il funzionamento delle CCPL è reso possibile dal fatto che la legge italiana sul diritto d'autore – così come, in generale, le corrispondenti normative nazionali e internazionali – riconosce al crea-

tore di un'opera dell'ingegno una serie di diritti; allo stesso tempo, la legge permette al titolare di tali diritti di disporne.

Uno dei modi in cui ciò si può fare è con il meccanismo contrattuale della **licenza**, tramite cui il titolare dei diritti (il cosiddetto “licenziante”) concede o meno alcuni diritti alla controparte (il cosiddetto “licenziatario”) ovvero qualsiasi fruitore dell'opera. È importante sottolineare come le CCPL, e in generale tutte le licenze di diritto d'autore, non siano la fonte dei diritti in oggetto: è grazie alla legge che tali diritti sorgono. Le CCPL sono solo uno strumento tramite cui il titolare dei diritti concede determinati permessi ai licenziatari.

Tali permessi sono flessibili e possono essere vincolati ad alcune condizioni: il titolare dei diritti d'autore può, per esempio, subordinare la riproduzione dell'opera - e in generale gli atti permessi dalla particolare licenza Creative Commons scelta - al vincolo che l'opera medesima non sia modificata (opzione “Non opere derivate”) o che non vi sia una finalità prevalentemente commerciale (opzione “Non commerciale”); oppure, in linea con i principi del “copyleft” tipici del Software Libero, che qualora si modifichi un'opera e la si ridistribuisca, la cosiddetta “opera derivata” debba essere ridistribuita sotto le medesime condizioni alle quali si è ricevuta l'opera originaria (opzione “Condividi allo stesso modo”).

Le CCPL sono state create negli Stati Uniti dall'associazione no-profit *Creative Commons*. Sono state quindi tradotte in italiano e adattate al nostro sistema giuridico da un gruppo di lavoro coordinato dal prof. *Marco Ricolfi* del *Dipartimento di Scienze Giuridiche dell'Università di Torino*. Dal gennaio 2005 il referente per Creative Commons Italia è il prof. *Juan Carlos De Martin* del *Dipartimento di Automatica e Informatica del Politecnico di Torino*, coadiuvato per le questioni di natura legale dal gruppo di giuristi che ha effettuato l'adattamento originario delle licenze.

Il gruppo di lavoro Creative Commons Italia promuove l'uso delle licenze Creative Commons e la riflessione sulle motivazioni che hanno portato alla loro creazione, ma non svolge attività di consulenza legale, né di registrazione, archiviazione o catalogazione di opere dell'ingegno, siano esse rilasciate sotto una licenza Creative Commons o meno.

## Produrre dispense didattiche digitali

Le scuole e le università utilizzano abitualmente dispense didattiche elaborate dagli stessi docenti. Si tratta di materiali eterogenei che solitamente, proprio perché progettati e scritti dagli stessi docenti, sono adeguati al metodo e ai contenuti dell'insegnamento.

Le dispense elettroniche – solitamente in formato PDF – consentono di risparmiare carta e, inoltre, danno la possibilità di utilizzare immagini e grafici a colori e di inserire link che rinviano direttamente a pagine internet.

La scrittura di dispense didattiche è utile a selezionare i **contenuti fondamentali di una disciplina**, aiutando i partecipanti a orientarsi tra i vari argomenti di studio. Mentre il libro di testo, infatti, si rivolge a un pubblico vasto e dunque presenta una mole di informazioni eccessiva rispetto ai bisogni effettivi di un corso di studio, le dispense dovrebbero riguardare esclusivamente ciò che è fondamentale conoscere per raggiungere le competenze previste dal corso.

Non ci sono regole particolari per scrivere una dispensa. Trattandosi di un testo espositivo che ha lo scopo fornire informazioni in modo chiaro e efficace, è opportuno che ven-

gano rispettate alcune caratteristiche. La dispensa solitamente è destinata a dei lettori che sono interessati ad avere informazioni chiare e ordinate. È opportuno dunque usare frasi brevi e schematiche, con una sintassi prevalentemente paratattica. Le frasi possono essere organizzate in paragrafi piuttosto brevi, che, per aggiungere ulteriore chiarezza e schematicità al testo, possono essere dotati di un titolo. I paragrafi devono essere ben collegati tra di loro, in modo da formare un testo coeso e coerente.

Il lessico deve essere chiaro, facilmente comprensibile e tecnicamente preciso allo stesso tempo.

Il registro linguistico deve essere formale:

- evitare le forme e i costrutti del linguaggio parlato
- rispettare le regole grammaticali
- utilizzare un lessico specialistico tipico della disciplina affrontata.

Laddove è possibile, è opportuno esporre i dati e le informazioni facendo ricorso a liste, tabelle, mappe o schemi.

Per l'elaborazione di **mappe concettuali** sono disponibili numerosi programmi scaricabili (ad es. Cmap Tools) e siti internet (*www.mindomo.com*).

#### Mindomo [www.mindomo.com](http://www.mindomo.com)

Mindomo è un sito web per il disegno di mappe concettuali, sotto forma di schemi. È possibile condividere le mappe mentali, con gli altri utenti online. È, altresì, possibile salvare ed esportare sul proprio computer la mappa concettuale creata.



Per la scrittura di formule matematiche è opportuno ricorrere a specifici programmi. Il più diffuso è LaTeX.

#### LaTeX: scrivere la matematica

LaTeX (si pronuncia latek) è un linguaggio usato per la produzione di testi che contengono formule matematiche. È utilizzato per scrivere testi didattici, tesine, libri di testo, ecc. È distribuito con una licenza di software libero e questo lo ha reso disponibile per praticamente qualsiasi architettura: ne esistono pertanto versioni funzionanti per tutti i sistemi operativi, tra cui anche Microsoft Windows, Mac OS X e le varie distribuzioni Linux.

Per approfondimenti si può vedere il sito del Gruppo Utilizzatori Italiani di LaTeX <http://www.guitex.org/home/>.

Il sito ufficiale di LaTeX: <http://www.latex-project.org/>

Una dispensa può essere scritta utilizzando un qualsiasi programma di elaborazione testi, ma è sempre opportuno che sia salvata e caricata sulla piattaforma in formato PDF.

#### Il formato PDF (da [http://it.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Document\\_Format](http://it.wikipedia.org/wiki/Portable_Document_Format))

Il Portable Document Format, comunemente abbreviato PDF, è un formato di file basato su un linguaggio di descrizione di pagina sviluppato da Adobe Systems nel 1993 per rappresentare documenti in modo indipendente dall'hardware e dal software utilizzati per generarli o per visualizzarli. Un file PDF può descrivere documenti che contengono testo e/o immagini in qualsiasi risoluzione. È un formato aperto, nel senso che chiunque può creare applicazioni che leggono e scrivono file PDF senza pagare i diritti (Royalty) alla Adobe Systems. Adobe ha un numero elevato di brevetti relativamente al formato PDF ma le licenze associate non includono il pagamento di diritti per la creazione di programmi associati.

Possiamo considerare una dispensa didattica anche una **presentazione di diapositive** (*slideshow*) salvata in formato PDF.

## Produrre audio e video tutorial

Un “tutorial” (*tutorial*) è una lezione online che utilizza diverse strategie per dare istruzioni o esporre dei contenuti su determinati argomenti.

Nel Web esistono numerose applicazioni per la realizzazione di audio e video tutorial, tra cui il servizio offerto dal sito <http://www.screencast-o-matic.com>. L'applicazione Web 2.0 permette, senza alcun tipo di registrazione al portale, di realizzare dei video tutorial audio e video e cioè quello che in termini informatici viene chiamato “Screencast”. L'operazione è semplice, basta avviare la registrazione cliccando sul pulsante “Start recording” e acconsentire all'utilizzo da parte del nostro browser di navigazione alle applet di linguaggio Java. Fatto questo passaggio non resta che impostare la porzione di schermo che si intende far vedere e registrare nel tutorial. Per registrare l'audio bisogna assicurarsi che sia collegato e attivo un microfono al computer con il quale si lavora. È adesso possibile iniziare la registrazione; il sito Screencast o matic permette di registrare un tutorial fino ad un massimo di 15 minuti gratuitamente, se si desidera un tempo maggiore occorre pagare un abbonamento al portale. Quando si ritiene di aver finito il tutorial basta cliccare sul pulsante “Done”, da quel momento è possibile scaricare sul proprio computer il tutorial registrato o pubblicarlo su YouTube.

The screenshot shows the homepage of Screencast-O-Matic. At the top left is the logo "SCREENCAST O MATIC" with a blue circular icon. To the right is a blue button labeled "Start Recording". Below the logo is a navigation bar with "Welcome", "GoPro!", "Help", and "Send Feedback". The main content area is divided into three columns. The left column contains the text "Screencast-O-Matic is the original online screen recorder for one-click recording from your browser on Windows, Mac, or Linux with no install for FREE!" and a "Start Recording" button. Below this is a video player with the text "Watch a very quick demo" and a "Start Recording!" button. The middle column has a "New Updates (Dec 2011)" section with a "Stay up to date on new features" heading, an email subscription form, a "FOLLOW US ON twitter" button, and social media share buttons for Tweet (1,468), Mi piace (1), and +1 (292). The right column features an "AdChoices" dropdown and three product listings: "Screen Recorder Software", "Screen Video Recorder", and "Linux Screen Recorder".

## Audacity

Audacity è un software libero, con licenza open source per registrare e modificare l'audio. È disponibile per i sistemi operativi Mac, Windows e Linux. Il programma è scaricabile da Internet al seguente URL <http://audacity.sourceforge.net/download/>.

L'utilizzo di audacity è intuitivo c'è soltanto un aspetto che vale la pena di sottolineare. Se si intende registrare un file audio per poi convertirlo nel diffuso formato MP3 occorre scaricare un piccolo componente aggiuntivo che non si trova nella versione standard del programma: la libreria LAME che è possibile scaricare dal seguente indirizzo <http://lame1.buanzo.com.ar/>.



## Tesseract-OCR

Tesseract è un software gratuito OCR, per il riconoscimento ottico dei caratteri, sviluppato da Google e HP che permette di convertire un'immagine contenente testo, in testo modificabile con un normale programma di videoscrittura. Questo particolare programma funziona esclusivamente in ambiente Microsoft Windows. Il software è scaricabile al seguente indirizzo Internet: <http://code.google.com/p/tesseract-ocr/>.

## Guidare all'utilizzo di risorse presenti in rete

Il modo più sicuro e efficace per utilizzare le risorse in rete consiste nel guidare gli alunni verso la fonte delle informazioni. D'altronde, nell'era del cosiddetto web 2.0 i contenuti sono generati dagli utenti e circolano liberamente su internet. Inoltre, sono molti i siti istituzionali di enti culturali, università, scuole, radio, televisioni, ecc. che mettono i loro prodotti a disposizione sul web. Si tratta, per i docenti che utilizzano il *blended learning*, di diventare essi stessi dei navigatori-cercatori capaci di orientarsi e, quindi, di guidare gli alunni all'utilizzo di specifiche risorse selezionate per rispondere alle esigenze del corso di studi.

Al fine di guidare gli alunni si possono usare delle schede (praticamente delle mini-dissense) che illustrano le caratteristiche delle risorse individuate, forniscono le istruzioni per il reperimento e l'uso.

### VIDEO SU GIUSEPPE UNGARETTI

#### Introduzione a risorse video online

Questa scheda introduce a tre tipi di video presenti su you tube e liberamente visionabili:

- 1) Una **video lezione** prodotta dal sito studenti.it: si tratta di una lezione semplice e lineare dedicata alla vita e alla poetica di Giuseppe Ungaretti. La lezione è esplicitamente finalizzata ad un uso scolastico.
- 2) **Letture ad alta voce di poesie**. Ungaretti ha letto in televisione – per la Rai – diverse sue poesie. Rai Cultura le rende pubbliche su internet associandole spesso a spezzoni di interviste o dichiarazioni del poeta.
- 3) **Interviste**. Ungaretti ha partecipato a numerose trasmissioni Rai. È stato inoltre intervistato dal poeta e regista Pier Paolo Pasolini per il suo film "Comizi d'amore".

### 1) Videolezione

N°	Titolo	Indirizzo web
1	Giuseppe Ungaretti. Appunti video	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=41mann79FwM">http://www.youtube.com/watch?v=41mann79FwM</a>

### 2) Letture di poesie pubblicate da Rai Cultura

N°	Titolo	Indirizzo web
1	Giuseppe Ungaretti: I miei fiumi	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=41mann79FwM">http://www.youtube.com/watch?v=41mann79FwM</a>
2	Giuseppe Ungaretti: Poesia e segreto (contiene la lettura di Sono una creatura)	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=KQZl07a0lly">http://www.youtube.com/watch?v=KQZl07a0lly</a>
3	Giuseppe Ungaretti: Contro la guerra e l'imperialismo (lettura di Fratelli)	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=JF7ch_n90-g">http://www.youtube.com/watch?v=JF7ch_n90-g</a>

### 3) Interviste e trasmissioni tv

N°	Titolo	Indirizzo web
1	Che cos'è la normalità?	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=KZr3chH0GwA&amp;K=1">http://www.youtube.com/watch?v=KZr3chH0GwA&amp;K=1</a>
2	Giuseppe Ungaretti a Roma	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=Aw1lly01y00a&amp;feature=r1m1u">http://www.youtube.com/watch?v=Aw1lly01y00a&amp;feature=r1m1u</a>

Di seguito si fornisce una serie di siti internet che consentono di condividere informazioni e risorse didattiche. È importante che il docente scelga personalmente le risorse e indirizzi gli alunni nell'uso dei siti.

#### Wikipedia [www.wikipedia.it](http://www.wikipedia.it)

Wikipedia è un'enciclopedia libera online, costruita in modalità wiki, ovvero, il sito è un ipertesto creato dalla collaborazione di utenti che volontariamente decidono di pubblicare o collaborare alla creazione di una voce o sezione dell'enciclopedia. Wikipedia è una piattaforma multilingue. Il progetto in italiano ha cominciato ad espandersi alla fine del 2001. Chiunque può pubblicare una nuova voce la quale sarà vagliata preliminarmente dai moderatori del sito.



Lo scopo e la funzione principale di questo sito è quella della condivisione di video tra gli utenti Internet.

L'intenzione di YouTube è quella di ospitare solamente video realizzati direttamente da chi li crea, ma molto spesso contiene materiale di terze persone caricato senza autorizzazione, come spettacoli televisivi e video musicali. Il rispetto del regolamento del sito, che vieta l'upload di materiale protetto da diritto d'autore, se non se ne è titolari, si basa su una verifica ex post di quanto proposto dagli utenti che viene fatta da un apposito staff, il quale nella maggior parte dei casi è aiutato dalle segnalazioni inviate dagli utenti stessi. I video pubblicati all'interno del sito utilizzano tutti la tecnologia di Adobe Flash, quindi se non si possiede Adobe Flash Player (<http://get.adobe.com/it/flashplayer>) non sarà possibile visualizzarli

YouTube consente la pubblicazione dei propri video all'interno di altri siti web, e si occupa anche di generare il codice HTML necessario (il cosiddetto codice *web - object embed*).

È possibile registrarsi gratuitamente sulla piattaforma. Tale registrazione consente al *surfer* collegato di indicare i video preferiti per condividerli con gli altri utenti; di creare un proprio canale; l'upload dei propri video dal cellulare o dal proprio computer; la registrazione in presa diretta e l'upload del video registrato direttamente su YouTube, grazie alla funzione QuickCapture, se collegati ad un computer dotato di Webcam e di microfono.



### COS'È WIKIVIDEO

WikiVideo è una Enciclopedia Video 2.0 gratuita dove condividere conoscenza e sapere con altri utenti.

WikiVideo segue la filosofia di Wikipedia ma a differenza della stessa richiede maggiori risorse finanziarie per l'utilizzo intenso di banda e l'hosting di diversi GB di risorse video, per questo motivo si autofinanzia trattenendo una piccola percentuale sulla vendita dei corsi/DVD realizzati dagli autori che decidono di pubblicare i loro video (il 70-90% viene corrisposto all'autore del video!).

WikiVideo non possiede abbastanza risorse finanziarie per permettersi un hosting dedicato, tuttavia ringrazia il suo provider Aruba che le consente ugualmente di avere prestazioni accettabili.

### Matematicamente [www.matematicamente.it](http://www.matematicamente.it)

#### La storia

Alla fine degli anni Novanta io, come molti miei colleghi insegnanti, avevamo sempre appresso una scorta di floppy disk, alcuni pieni altri vuoti, per scambiare file tra amici da un floppy a un altro. Quando fu possibile creare e mantenere gratuitamente un sito web pensai che era molto più semplice tenere su un sito i file più interessanti e dare ai colleghi l'indirizzo Internet dove andare a scaricarli. Qualche anno dopo fu possibile accedere a Internet da scuola dal laboratorio di informatica e fu possibile anche accedervi con gli studenti. Da qualche parte nel mondo qualcuno cominciava a sprecare byte preziosi pubblicando materiali per studenti. In quegli anni non eravamo in molti a pensare che Internet si potesse utilizzare anche per fare didattica semplice: non solo quindi ricerca nelle università, circolari e normative per presidi e segretari ma anche materiali poveri per gli studenti. Pubblicai semplici scherzi interattivi, quiz, domande che aggiornavo periodicamente per invogliare gli studenti a collegarsi a un sito di matematica.

Nel 2000 registrarai un dominio con uno dei pochi nomi interessanti rimasti liberi, coinvolsti un gruppo di amici colleghi e avviasti Matematicamente.it. Nel 2006 Matematicamente.it è diventata una rivista *on line* registrata presso il Tribunale di Lecce. Negli anni la comunità ha assunto dimensioni sempre più elevate, i collaboratori sono diventati tanti e si è reso necessario passare a un sistema di gestione dei contenuti e delle attività un po' più sofisticato. Nell'agosto 2007 la gestione del sito passa su un sistema open-source *Joomla*, arricchito di moduli e caratteristiche specifiche per una comunità basata sulla interazione e che deve scrivere frequentemente formule matematiche.

Oggi Matematicamente.it è una community di studenti, docenti e appassionati di matematica, informatica, fisica, economia, ingegneri..., centrata sull'interazione tra autori e utenti, tra docenti e studenti, tra esperti e appassionati.

#### Cosa si pubblica

Cosa si può mettere in un sito di matematica dedicato a studenti e docenti? Si possono coltivare tanti ambiti *culturali* che a scuola non si riesce ad esplorare e sui quali i materiali a stampa si trovano con difficoltà. Si possono raccogliere e condividere tanti *materiali didattici* che ogni in-

segnante produce per proprio conto e che di solito restano confinati a un gruppo di pochi amici e studenti. L'obiettivo fondamentale è ancora oggi quello di esplorare le potenzialità didattiche di Internet nell'insegnamento della matematica, dell'informatica e delle discipline scientifiche con strumenti sempre più avanzati e che incontrano l'interesse degli utenti: *test, simulazioni, animazioni, videolezioni, giochi didattici* e tanti altri materiali che possono essere usati nella scuola, in classe, nel laboratorio.

Gli studenti possono trovare diverse migliaia di *esercizi svolti* dalla secondaria di primo grado all'università, circa 1000 *tesine* per la maturità, oltre 100 *temi d'esame di matematica* per la maturità scientifica, sessioni, ordinarie, straordinarie e sessioni d'esame nelle scuole italiane all'estero. Gli studenti possono trovare un *formulario completo*, un *dizionario* dei termini scientifici. Attualmente un gruppo di decine di appassionati tra docenti e studenti sta lavorando a un *Manuale di matematica* collaborativo con licenza Creative per la scuola secondaria di secondo grado.

A questi scopi prettamente didattici si sono aggiunti con il tempo iniziative di natura ludica: *gara* di intelligenza matematica, torneo annuale di *scacchi, sudoku, crucinero* e giochi affini. Concorsi di *vignette*, fotografici...

Matematicamente.it opera anche nell'editoria cartacea, ha pubblicato un *Manuale di Geogebra*, un *CD di giochi* logico-matematici e ha in corso di pubblicazione altri libri e CD: *Introduzione alla meccanica quantistica, Didattica con i software open source, Matematica per le vacanze*.

Antonio Di Bernardo

**YOU MATH** <http://www.youmath.it/it/cose-youmath.html>

## LEZIONI

Qualunque sia la tua scuola o università di provenienza, qui puoi trovare moltissime lezioni utili, suddivise per argomento.

La sezione delle lezioni è una piccola enciclopedia degli argomenti che sono oggetto di studio, frequente o raro, a scuola e ai corsi di matematica delle facoltà universitarie.

È in continua fase di espansione, ma se quello che cerchi ancora non c'è, non disperarti! Oltre che per chiederci di risolvere i tuoi dubbi, puoi navigare nel Forum oppure puoi farci le tue domande.

Ad oggi, YouMath ha più di 120 lezioni e 101 schede di esercizi sui seguenti argomenti:

Analisi Matematica 1, ovvero tutto ciò che riguarda le funzioni reali di variabile reale;  
Algebra Elementare, ovvero equazioni, disequazioni...  
Strumenti di base per la Matematica (in costruzione)



## ESERCIZI

Devi esercitarti perché non puoi/vuoi sbagliare la verifica o l'esame? Qui troverai moltissimi esercizi gratuiti suddivisi in base all'argomento. Non solo! Suddivisi anche in base alla difficoltà: Beginner, Intermediate e Advanced. Non c'è alcun limite di consultazione.

I livelli Beginner e Intermediate riportano il risultato finale. In molti casi sono presenti suggerimenti per la risoluzione ed esempi di svolgimento. Se dovessi avere bisogno di uno svolgimento devi solo chiedere: facci la tua domanda, oppure apri una discussione nel Forum.

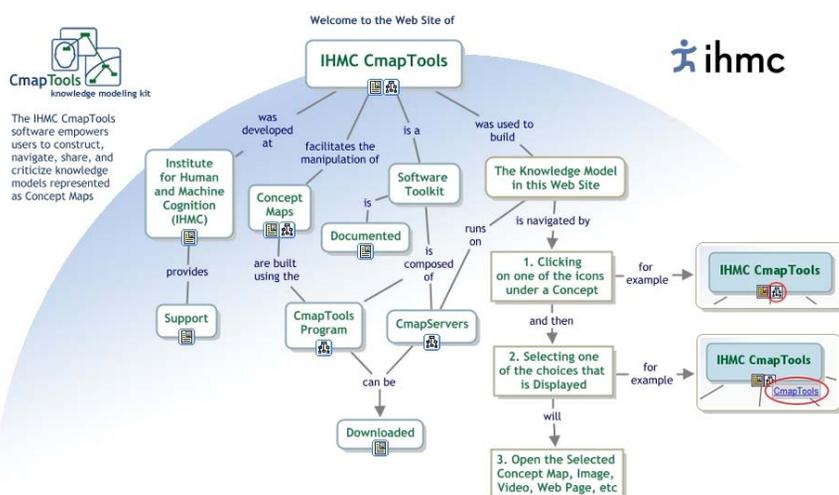
Naturalmente sei libero di chiederci di pubblicare esercizi aggiuntivi, o richiederne di nuovi riguardanti un argomento a tua scelta.

Ad oggi, YouMath ha più di 100 schede di esercizi sui seguenti argomenti:

Analisi Matematica 1;  
Algebra Elementare.

## IHMC Cmap Tools

Cmap Tools è un software completamente gratuito distribuito dall'americana IHMC. È un programma *crossplatform* (vale a dire che è utilizzabile in ambiente Windows, Mac e Linux) è un applicativo per il disegno di mappe concettuali, sotto forma di schemi. Il sito dal quale) possibile scaricare Cmap Tools è raggiungibile al seguente URL <http://cmap.ihmc.us/> La particolarità di questo portale è che anche il sito è disegnato come una mappa concettuale creata con Cmap Tools come riportato nella figura sotto.



## iTunes

iTunes è un'applicazione gratuita sviluppata e distribuita da Apple per riprodurre e organizzare file multimediali, permettendo l'acquisto online di canzoni, video e film attraverso il negozio virtuale denominato iTunes Store. È un software compatibile con il sistema operativo Mac e Windows. iTunes può essere utilizzato come una libreria personale di file audio e video, come canale dove poter ascoltare e/o abbonarsi a podcast audio e video, come un ambiente dove acquistare libri o audio libri, come videoteca dove noleggiare film da vedere ovunque online. Grazie all'introduzione delle tecnologie Cloud iTunes offre anche la possibilità di condividerne i file con altri utenti e dispositivi in una libreria virtuale raggiungibile online.



## Guidare all'utilizzo di learning object

Un Learning Object (comunemente chiamato LO) è un'unità di istruzione autoconsistente e ri-utilizzabile in varie combinazioni.

Un modulo didattico può richiedere un'articolazione in parti, a loro volta costituite da più unità e organizzate in un percorso distinto in varie fasi. Nella predisposizione dei contenuti formativi e nella scelta dell'approccio e degli strumenti didattici da impiegare occorre tenere conto della tipologia dei singoli contenuti e dello scopo cui la formazione mira.

La possibilità del riutilizzo di queste unità autoconsistenti dovrebbe tenere in debita considerazione il fenomeno dell'obsolescenza e la circostanza che il materiale didattico richiede una revisione frequente e non può, quindi, essere riutilizzato a lungo.

Il Learning Object è uno strumento facilmente reperibile e adattabile al percorso formativo all'interno del quale si desidera inserirlo.

Le caratteristiche principali di un LO sono:

- è un oggetto dinamico;
- è di piccola dimensione;
- è riusabile;
- è completamente indipendente da altri Learning Object;
- è universale;
- è facilmente reperibile online e offline.

Progetto TRIO, il sistema di Web Learning della Regione Toscana, mette a disposizione gratuitamente, previa iscrizione, un ampio magazzino di corsi composti di learning object.

TRIO è un sistema innovativo, facile, ed intuitivo di apprendere, basato su ambienti software Open Source.

TRIO è il sistema di Web Learning della Regione Toscana che mette a disposizione di tutti, in forma **totalmente gratuita**, prodotti e servizi formativi afferenti ad aree tematiche trasversali e specifiche.

I servizi che TRIO offre sono:

- un ampio **catalogo** di prodotti formativi (ad oggi circa 1700);
- il rilascio di un **attestato di frequenza**, previo superamento dei test di verifica delle conoscenze acquisite;
- un **servizio di tutoraggio** di supporto all'apprendimento, erogato da esperti tematici;
- un **servizio di orientamento** all'offerta formativa, per fornire consulenza sulle risorse didattiche disponibili e per aiutare le organizzazioni nella personalizzazione dei percorsi formativi;
- un **servizio di help-desk**, a cui si accede attraverso un numero verde dedicato;
- la possibilità di partecipare ad **aule virtuali sincrone**, di tipo tematico e/o dedicate all'offerta formativa disponibile;
- la possibilità di accedere al sistema di Web Learning attraverso **Poli di teleformazione situati all'interno di strutture penitenziarie regionali**;
- il supporto ai Poli di teleformazione distribuiti sul territorio e gestiti direttamente dalle Province e dai Circondari;
- l'attivazione, lo sviluppo e il monitoraggio dei **Web Learning Group (WLG)**, una modalità che consente l'accesso al sistema da parte di Enti Pubblici, Imprese, Organismi formativi accreditati, Scuole, Associazioni, etc;
- il supporto alla **rete dei PAAS**, una rete di Punti per l'Accesso Assistito ai Servizi on-line.

Per entrare nel mondo TRIO basta collegarsi in rete, dal proprio personal computer, al sito [www.progettotrio.it](http://www.progettotrio.it) oppure recarsi in uno dei Poli di teleformazione distribuiti su tutto il territorio regionale o usufruire della rete dei PAAS. Chiunque può trovare su TRIO una risposta valida ai propri interessi e alle proprie esigenze formative, nonché migliorare le proprie competenze e la propria spendibilità nel mercato del lavoro.

# Capitolo 7

## Il WLG e i moduli di Progetto Trio per l'istruzione degli adulti

di Silvio Paladini

### Il Web Learning Group (WLG)

Il **Web Learning Group (WLG)** è uno strumento agile e flessibile che offre facilità di accesso ai servizi del sistema di web learning della Regione Toscana ed all'offerta didattica TRIO.

Si tratta di un'**Area Riservata** pensata per favorire l'utilizzo da parte di un gruppo specifico, rappresentativo di un certo numero di utenti, che garantisca un numero minimo di ore di formazione a trimestre.

L'attivazione dell'area WLG avviene attraverso la **stipula di una convenzione di servizio** con la presentazione di un **Progetto formativo** contenente:

- titolo del progetto
- tipologia di finanziamento dell'attività formativa
- obiettivi generali e specifici del progetto
- numero e tipologia dei destinatari
- sede delle attività formative
- aree di intervento
- durata del progetto e periodo temporale prevalente della formazione
- metodologia utilizzata: formazione a distanza, blended (aula + fad)

Una volta stipulata la convenzione il WLG diventa operativo e può essere personalizzato nella grafica attraverso l'inserimento di un logo identificativo del gruppo e di un messaggio di benvenuto.

L'indirizzo Internet per accedere al WLG del progetto ACCEDI è attualmente:

*<http://didateca.progettotrio.it/moodle/mod/triologin/login.php>*

Si entra così nella pagina di login al WLG suddivisa in due parti: la parte sinistra dedicata a chi è già registrato al WLG e che, quindi, deve semplicemente inserire le credenziali di accesso; la parte destra invece è destinata a chi deve ancora iscriversi al WLG e deve cliccare su Nuovo Utente per eseguire la procedura di registrazione prevista. Trattandosi di un'Area Riservata, infatti, l'accesso avviene soltanto dopo una procedura di iscrizione e di controllo che può apparire laboriosa, ma che permette l'accesso ai soli iscritti al WLG e offre garanzie di rispetto della privacy.

HOME	TRIO	CATALOGO	POLI	WLG	PROGETTI	RITeF
------	------	----------	------	-----	----------	-------

TRIO ► Login al sito

**Ciao, sei ritornato?**

Accedi qui utilizzando il tuo username e la password  
(I cookies devono essere abilitati nel tuo browser) 🍪

Username

Password

---

Da qui puoi accedere al Portale come ospite

---

Hai dimenticato lo username o la password?

**È la prima volta che accedi qui?**

Salve! Per un pieno accesso ai corsi hai bisogno di un minuto per creare un tuo account su questo sito. Ogni corso può anche avere una "chiave di iscrizione", da usare solo al primo accesso, che ti verrà fornita dal docente del corso. Questi sono i passi per aprire il tuo account:

1. Compila il form **Nuovo Utente** con i tuoi dati.
2. Una email verrà spedita al tuo indirizzo di posta elettronica.
3. Leggi l'email e clicca sul link che essa contiene.
4. La tua registrazione sarà confermata e sarai riconosciuto dal sistema come utente registrato.
5. Successivamente, seleziona il corso a cui intendi partecipare.
6. Se è richiesta una "chiave di iscrizione" - chiedi al tuo insegnante. Questa chiave ti "iscriverà" al corso.
7. A questo punto puoi accedere pienamente al corso. Da ora in poi avrai solo bisogno del tuo username e della tua password (nel form di questa pagina) per aver accesso al corso in cui ti sei iscritto.

Tutti i servizi offerti dal WLG sono gratuiti e variano a seconda delle strategie didattiche adottate dal gruppo.

Per il progetto ACCE.DI la **tipologia** è quella di **tipo A**, definita “**Strategia didattica di base – erogativa**” e destinata ai soggetti in grado di garantire un livello minimo di fruizione dei corsi online di **almeno 100 ore al trimestre**.

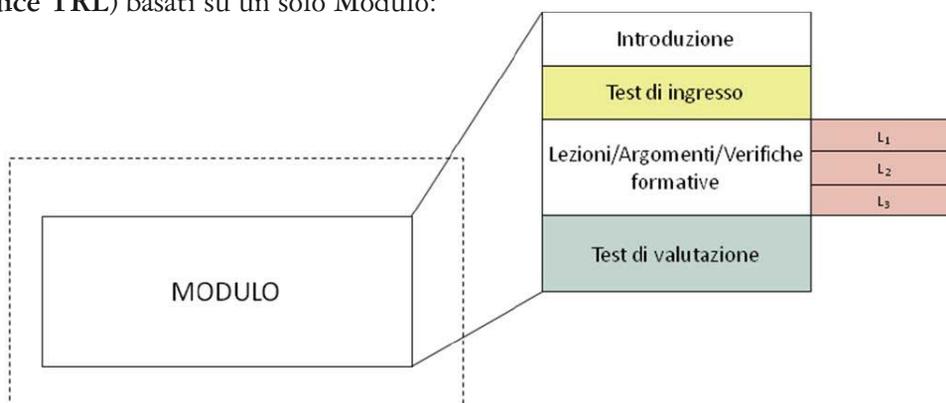
I servizi offerti dal WLG prevedono:

- a) fornitura di un **indirizzo Internet diretto per il “login”** degli iscritti al WLG, che può essere utilizzato come link all’interno di un eventuale portale del gruppo;
- b) personalizzazione della home page di ingresso (MyHome) attraverso l’**inserimento del logo del soggetto richiedente e di un messaggio di benvenuto**;
- c) **help-desk di primo livello**, a copertura delle problematiche tecniche e operative riguardanti esclusivamente la fruizione dei servizi attraverso il portale *www.progettotrio.it*;
- d) **formazione del referente del WLG** sull’utilizzo dei servizi di TRIO;
- e) **orientamento e consulenza sull’offerta formativa**: tale servizio è finalizzato a supportare il referente del WLG nelle modalità di utilizzo delle risorse didattiche di TRIO e nell’implementazione dei percorsi formativi;
- f) creazione per gli utenti del WLG di un’**area di “Corsi consigliati”**, scelti dal soggetto richiedente, per offrire i link diretti ai corsi stessi, senza alcuna necessità di ricerca nel Catalogo generale TRIO;
- g) sezione “**Partecipanti**” con l’elenco degli iscritti, il profilo di ciascuno, e la possibilità di un messaggio diretto da tutti a tutti;
- h) **monitoraggio dell’andamento del WLG e fornitura dei report relativi alla fruizione**

zione dei corsi. Viene fornita una reportistica standard TRIO, con informazioni sulle attività didattiche svolte dagli utenti.

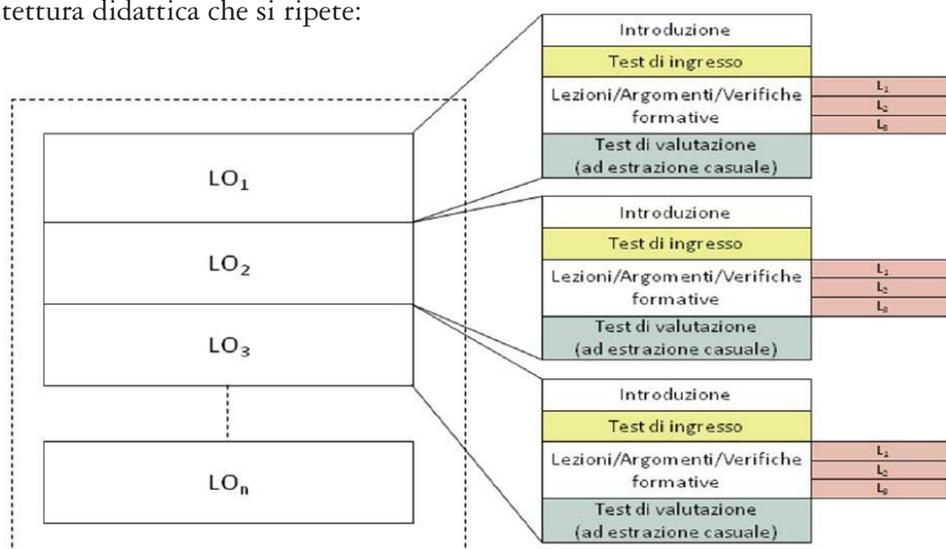
Le modalità di lancio delle risorse, della loro fruizione e infine di valutazione dei percorsi compiuti, è identica a quella di un qualsiasi utente TRIO, ma il WLG è pensato specificamente per facilitare l'uso delle risorse, poiché pre-selezionate dai referenti del gruppo e linkabili direttamente senza dover effettuare alcuna ricerca nel Catalogo Generale TRIO.

In questa ottica il progetto ACCE.DI ha inserito nel suo WLG, corsi TRue-Learning (codice TRL) basati su un solo Modulo:



Il Test di valutazione finale è obbligatorio e si considera superato se il punteggio ottenuto è maggiore o uguale a 75.

Ha inserito anche corsi con codifica BGT strutturati in una serie di Learning object con una architettura didattica che si ripete:



Il Test di valutazione finale è obbligatorio e si considera superato sempre se il punteggio ottenuto è maggiore o uguale a 75, ma, in questo caso, occorre, precedentemente, aver superato con successo tutti i test valutativi dei singoli Learning Object che lo compongono.

## Corsi consigliati nel WLG del progetto ACCE.DI

Il WLG del progetto ACCEDI utilizza i seguenti corsi.

<b>DIRITTO</b>	1422-TRL-W	Guida all'educazione costituzionale
	1382-TRL-W	Governo creazione regole giuridiche
	1195-TRL-W	L'imprenditore-azienda-impresa
	1196-TRL-W	Elementi di diritto del lavoro
	1197-TRL-W	Elementi di diritto societario
	1198-TRL-W	La disciplina giuridica del contratto
	1199-TRL-W	I titoli di credito
	1157-APP-W	Il mercato del lavoro: forme contrattuali vigenti e relativi adempimenti
	0854-TRL-W	Aspetti giuridici del mercato del lavoro: nuove forme
	1661-APP-W	Le principali normative reglanti il rapporto di lavoro
	1958-APP-W	La costituzione del rapporto di lavoro
	1306-APP-W	Contratti di lavoro e amministrazione del personale e del rapporto di lavoro
	1200-TRL-W	I diritti reali e di obbligazioni
<b>ECONOMIA AZIENDALE</b>	0948-TRL-W	L'Imposta sul valore aggiunto
	0949-TRL-W	Contabilità fiscale: contabilità ordinaria, libro giornale e inventari
	0950-TRL-W	Contabilità generale applicata alle società di persone
	0951-TRL-W	Contabilità generale applicata alle società di capitale
	0952-TRL-W	Reddito di Bilancio e reddito fiscale
	0953-TRL-W	Disciplina del lavoro e contabilità
	1533-TRL-W	Bilancio - Modulo base
	1534-TRL-W	Bilancio - Modulo avanzato
	1301-APP-W	Elementi di contabilità analitica e controllo di gestione
	<b>INFORMATICA</b>	0216-TRL-W
0217-TRL-W		Introduzione alle nuove tecnologie - avanzato
0218-TRL-W		Introduzione alle nuove tecnologie - professionale
0219-TRL-W		Usare un pc - principianti
0220-TRL-W		Usare un pc -Avanzato
0118-TRL-W		Elaborazione testi col computer (modulo 3 eccl)
0117-TRL-W		Uso del computer e gestione dei file (modulo 2 eccl)
0119-TRL-W		Uso del foglio elettronico (modulo 4 eccl)
0121-TRL-W		Strumenti di presentazione con il computer (modulo 6 eccl)
0120-TRL-W		Competenze su basi di dati (modulo 5 eccl)
0152-TRL-W		Microsoft access 2000 corso avanzato
0068-TRL-W		Internet e Web
<b>INGLESE</b>	067-TRL-W	Computer e programmazione
	0498-TRL-W	Inglese per principianti. Module 1 - Meeting People

0499-TRL-W	Inglese per principianti. Module 2 - Nations and Nationalities
0500-TRL-W	Inglese per principianti. Module 3 - The Herald
0501-TRL-W	Inglese per principianti. Module 4 - Family Talks
0502-TRL-W	Inglese per principianti. Module 5 - Likes and Needs
0503-TRL-W	Inglese per principianti. Module 6 - Cultural Differences
0504-TRL-W	Inglese per principianti. Module 7 - Plans for Free Time
0505-TRL-W	Inglese per principianti. Module 8 - Vive la Différence
0506-TRL-W	Inglese per principianti. Module 9 - People at the National Bank
0507-TRL-W	Inglese per principianti. Module 10 - A New House!
0508-TRL-W	Inglese per principianti. Module 11 - Everyday Shopping
0509-TRL-W	Inglese per principianti. Module 12 - Holiday Dreams
0527-TRL-W	Inglese per la Pubblica Amministrazione. Module 6 - Asking for Precise Information
0528-TRL-W	Inglese per la Pubblica Amministrazione. Module 7 - Speaking on the Phone
0529-TRL-W	Inglese per la Pubblica Amministrazione. Module 8 - How to Write a Formal Letter
0530-TRL-W	Inglese per la Pubblica Amministrazione. Module 9 - Responding to an Enquiry
0545-TRL-W	Inglese per il commercio. Module 4 - International Trade
0548-TRL-W	Inglese per il commercio. Module 7 - Formal Letters and Invoices
0549-TRL-W	Inglese per il commercio. Module 8 - Moving the Merchandise
1445-LIN-W	English easy and friendly! - Beginner
<b>FRANCESE</b>	
0510-TRL-W	Francese per principianti Modulo 1 - Salut
0511-TRL-W	Francese per principianti Modulo 2 - Comment le dire ?
0512-TRL-W	Francese per principianti Modulo 3 - Se renseigner
0513-TRL-W	Francese per principianti Modulo 4 - Dans la société
0514-TRL-W	Francese per principianti Modulo 5 - Organiser un voyage
0515-TRL-W	Francese per principianti Modulo 6 - Le temps libre
1456-LIN-W	Travaillons avec le Français! - Test di posizionamento
1451-LIN-W	Travaillons avec le Français!- NIVEAU 1 – Élémentaire

## I Learning Object per l'istruzione degli adulti

Nel 2011 Progetto Trio per rispondere ai bisogni di e-learning dell'istruzione degli adulti ha messo in produzione dei moduli espressamente destinati ai corsi scuola secondaria di secondo grado.

The screenshot shows a digital learning interface. At the top, a pink header contains the title "Il valore di Dante" and the "trio" logo. Below the header, the navigation path "Introduzione > Presentazione" is visible. The main content area features a black square character with blue eyes on the left, pointing towards a central image of a statue of Dante Alighieri. To the right of the statue is a map of Europe with the text "Importanza nella cultura italiana ed europea" overlaid. A vertical menu on the right side includes buttons for "CREDITS", "AIUTO", "GLOSSARIO", and "RIFERIMENTI". At the bottom, a control bar includes a "stampa" icon, "Audio | testo" options, a progress indicator showing "Pagina 01/20", and navigation arrows.

I moduli, progettati e elaborati pensando all'utenza dei corsi del progetto Diploma online della provincia di Grosseto e per il progetto ACCEDI, vanno a coprire l'area delle competenze di base, con particolare riferimento all'educazione linguistica e letteraria, alla storia e alla geografia.

A oggi sono stati inseriti in catalogo i seguenti moduli:

	<i>Titolo del modulo</i>	<i>Codice</i>	<i>Argomenti</i>	<i>Destinatari</i>
1	<b>Strategia di lettura e metodo di studio</b>	3130-BGT-W	Il modulo descrive i seguenti argomenti: la comprensione (come funziona); le funzioni della lettura e i diversi tipi di situazioni comunicative e di testi; la lettura orientativa; la lettura selettiva; la lettura analitica; scrivere leggendo: prendere appunti.	Adulti rientrati nel sistema dell'istruzione secondaria di secondo grado (I biennio corrispondente al I periodo didattico CPIA)
2	<b>Le caratteristiche del testo e le sue tipologie</b>	3133-BGT-W	Il modulo descrive i seguenti argomenti: la situazione comunicativa nella scrittura; le funzioni della scrittura e i tipi testuali; linguaggio formale e linguaggio non formale; le caratteristiche del testo narrativo; le caratteristiche del testo espositivo; le caratteristiche del testo regolativo; le caratteristiche del testo descrittivo; le caratteristiche del testo argomentativo.	Adulti rientrati nel sistema dell'istruzione secondaria di secondo grado (I biennio corrispondente al I periodo didattico CPIA)
3	<b>Per scrivere - l'analisi del testo</b>	3134-BGT-W	Il modulo descrive i seguenti argomenti: i generi della lettura dei testi della tradizione letteraria; le caratteristiche di un testo letterario e le diverse forme e generi di testi; le caratteristiche di un'analisi del testo; come si legge un testo e come si scrive un'analisi.	Adulti rientrati nel sistema dell'istruzione secondaria di secondo grado (I biennio corrispondente al I periodo didattico CPIA)
4	<b>Il racconto della letteratura – Dante</b>	3128-BGT-W	Il modulo descrive i seguenti argomenti: il significato di Dante Alighieri e della sua opera nella cultura italiana contemporanea; la Commedia come monumento della letteratura italiana e europea; il racconto della Commedia di Dante: personaggi, ambienti e episodi.	Adulti rientrati nel sistema dell'istruzione secondaria di secondo grado (II biennio corrispondente al II periodo didattico CPIA)
5	<b>L'età repubblicana e la nascita della democrazia in Italia</b>	3131-BGT-W	Il modulo descrive i seguenti argomenti: la Repubblica Sociale e la Resistenza; la Liberazione; il Referendum e l'Assemblea Costituente; l'entrata in vigore della Costituzione.	Adulti rientrati nel sistema dell'istruzione secondaria di secondo grado (V anno corrispondente al III periodo didattico CPIA)
6	<b>Lo sviluppo industriale ed economico in Italia e in Europa</b>	3132-BGT-W	Il modulo descrive i seguenti argomenti: gli accordi di Bretton Woods; il Piano Marshall; il "miracolo economico"; la "locomotiva tedesca"; la crisi degli anni Settanta.	Adulti rientrati nel sistema dell'istruzione secondaria di secondo grado (V anno corrispondente al III periodo didattico CPIA)



# Capitolo 8

## Il web 2.0: strumenti e risorse per l'apprendimento

di Fabio P. Corti

### Internet per imparare a imparare

Da qualche anno si parla di nuova visione di Internet, da molti conosciuta o denominata “Web 2.0”. Il termine Web 2.0 non identifica un software specifico, né un marchio registrato, ma un insieme di approcci per usare la rete in modo diverso ed innovativo, che influenza ed influenzerà, non poco, il modo di lavorare ed interagire con le informazioni e gli strumenti online.

Cerchiamo di comprendere meglio: con Web 2.0 le nuove tecnologie consentono ai dati e alle informazioni di svincolarsi dalla paternità del produttore o del creatore del sito per raggiungere una propria autonomia. L'informazione, infatti, può essere suddivisa in unità che viaggiano liberamente da un sito all'altro, spesso in modi che l'autore non aveva previsto prima di pubblicarla.

Questo paradigma del Web 2.0 permette agli utenti di prendere informazioni da diversi siti simultaneamente e di diffonderle sui propri o su altri siti per nuovi scopi.

Non si tratta, però, di copiare ed incollare compulsivamente dati pubblicati da altri per poter plagiare l'idea come propria. Il Web 2.0 è un prodotto *open source*, che dà la possibilità di condividere le notizie online e di rendere i dati più diffusi. Questo spalanca nuovi scenari: il sapere diventa più accessibile e **Internet diventa luogo in cui è possibile “imparare ad imparare”**.

Una volta che i dati sono pubblicati sul web acquistano una loro specifica *identità di rete* che può essere *remixata* e condivisa online, per interagire ed elaborare le informazioni collettivamente.

### Gli strumenti multimediali online

Il Web 2.0 è stato reso possibile dall'utilizzo di nuovi linguaggi di programmazione quali ad esempio:

- Ajax
- JavaScript
- XML.

Queste innovazioni hanno trasformato molti siti in vere e proprie *applicazioni desktop*, grazie alle quali non è più necessario installare un software su proprio computer, poiché è sufficiente collegarsi alla rete.

Tramite i siti programmati con Ajax, gli utenti possono interagire con le informazioni nelle singole pagine come se stessero usando un'applicazione, abbandonando la vecchia concezione di navigazione sequenziale tra pagine statiche tipica del Web 1.0, trovando immediatamente quanto desiderato.

Dion Hinchcliffe scrive nel suo Web Services Journal (Hinchcliffe D., 2005).

È molto importante il valore del web 2.0:

- **Potenzia** la lunga coda (*Long Tail*). Amazon ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)) ed eBay ([www.ebay.com](http://www.ebay.com)) hanno usato quest'idea per costruire società che valgono miliardi su miliardi. Ecco come: il Web 2.0 ha fornito loro sia il pubblico che i servizi.
- **Piccoli Pezzi, Slegati**. Il monoblocco non esiste più. Non è agile. Quello che si è costruito non si può aggregare, non si può distribuire valore sostenibile, nè sopravvivere a lungo.
- **Self Service e Partecipazione**. Incoraggiare questa visione permette di cogliere nuovi valori nelle *vostr*e applicazioni di web 2.0 sempre attive 24 ore su 24. Esempi: tagging, ranking, trackback e reputazioni.
- **Decentralizzazione Radicale**. Le singole fonti di funzioni sono singole fonti di fallimento ed oggi sono inaccettabili. Non forniscono nè la distribuzione nè il ritrovamento di contenuti di valore significativo.
- **Comportamento Emergente**. Le funzioni del web 2.0 possono essere riutilizzate, remixate, aggregate, ricercate ed il valore che ne risulta può essere nuovamente reintegrato nella vostra applicazione.

Un'altra tecnologia che ha trasformato il web prende il nome **RSS** (Abbreviazione di Really Simple Syndication).

Gli RSS permettono agli utenti di ottenere aggiornamenti automatici e pressoché in tempo reale, non appena un sito cambia, evitando così di doverlo controllare per conoscere le ultime news. Per usufruire degli RSS, non basta semplicemente iscriversi al *feed* RSS occorre una utility che aggiorni costantemente l'utente sui cambiamenti del sito.

Leggere gli RSS richiede infatti l'utilizzo di:

- un lettore: cioè un'applicazione software, ma molto spesso un plug-in (componente aggiuntivo del proprio internet browser) che consente all'utente di visualizzare in formato testo le ultime novità del sito prescelto. Per esempio il browser gratuito Mozilla Firefox (<http://www.mozilla-europe.org/it/firefox>) permette di leggere i feed RSS di un qualsiasi sito cliccando sull'icona e organizza i vari feed grazie al componente aggiuntivo denominato Sage (<http://sage.mozdev.org/>).
- un aggregatore: cioè un portale che, previa iscrizione, mediante creazione di un proprio account personale, fa visualizzare contemporaneamente le news di tutti i siti internet

per i quali è stato sottoscritto il feed RSS. Due esempi funzionali di aggregatori RSS sono Netvibes ([www.netvibes.com](http://www.netvibes.com)) e Google Reader ([www.google.it/reader](http://www.google.it/reader)).

Gli aggregatori e i lettori RSS hanno potenziato e raffinato Internet dando agli utenti online la possibilità di remixare e organizzare i contenuti della rete. Questa selezione consapevole delle informazioni, come già ribadito, è uno dei grandi potenziali del Web 2.0.

Un altro importante strumento e potenziale tipico del Web 2.0 sono le *open API* (Application Programming Interface), cioè delle ampie banche dati informative e di proprietà di gestori che possono essere utilizzate da altri programmatori per creare nuovi mix e combinazioni che altrimenti non sarebbero possibili.

Alcune delle API più utilizzati dagli sviluppatori della rete sono quelle di eBay ([www.ebay.it](http://www.ebay.it) - [www.ebay.com](http://www.ebay.com)), Google ([www.google.it](http://www.google.it) - [www.google.com](http://www.google.com)), Skype ([www.skype.com](http://www.skype.com))...

Esempi di utilizzi delle open API sono le applicazioni sviluppate per accedere direttamente a siti come Facebook ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)) attraverso telefoni e smartphone, come Blackberry della RIM o iPhone della Apple.

Le open API consegnano al web 2.0 anche la caratteristica di **piattaforma di sviluppo**:

*“Per le persone che lavorano in azienda, il web è una piattaforma per gli affari. Per chi si occupa di marketing, il web è una piattaforma per la comunicazione. Per i giornalisti il web è una piattaforma per i nuovi media. Per i tecnici, il web è una piattaforma di sviluppo software e così via”* (<http://www.readwriteweb.com> Blog di Richard MacManus).

## Notebook, smartphone e tablet: navigare sempre e ovunque: un po' di storia

Alcuni esperti di settore individuano in Alan Kay l'ideatore del primo **computer portatile**. Il signor Kay era un ricercatore del Palo Alto Research Center ed ebbe l'idea del computer portatile negli anni 70: immaginava un piccolo computer che si potesse trasportare e usare facilmente senza bisogno della corrente. La maggior parte degli addetti ai lavori però sostiene che William Moggridge della Grid System Corporation fu colui che, di fatto, costruì il primo notebook nel 1979. Quell'elaboratore aveva circa 350 kilobytes di memoria e un display grafico elettroluminescente: prestazioni che sarebbero poi andate di pari passo con l'evoluzione della tecnologia digitale.

Nel 1983 la Gavilan SC Computer iniziò a produrre dei laptop con le seguenti caratteristiche:

- 64 kilobytes (espandibili a 128 kilobytes) di memoria RAM;
- sistema operativo prodotto dalla Gavilan Computer;
- mouse di tipo touchpad;
- un peso di circa 4 Kg.

Il portatile in questione aveva anche un floppy drive che però non era compatibile con altri computer.



Furono proprio queste incompatibilità (soprattutto quella del sistema operativo proprietario) che portarono la Gavillan al fallimento in breve tempo: non aveva alcun senso utilizzare un computer che non poteva condividere informazioni con altre macchine. Nel 1984 Apple Computer introdusse sul mercato il modello Apple II. Questo nuovo notebook, per alcuni anni, dominò il mercato, soprattutto nell'area degli Home computer, pur non avendo un processore superiore a quelli commercializzati in quel periodo, il primo Mac portatile rispondeva ai bisogni dell'utenza dell'epoca.

Più tardi, nel 1986, la IBM creò il PC IBM Convertible. Questo notebook era venduto a circa 3500 dollari, con una dotazione di software che comprendeva un programma per l'elaborazione di testi, un'agenda interattiva, una calcolatrice e una rubrica per i telefoni e gli indirizzi. Fu un successo clamoroso che contribuì allo sviluppo dei notebook e di tutti gli strumenti informatici a esso collegati negli anni successivi. Dal 1986 a oggi i notebook sono notevolmente migliorati sotto ogni punto di vista. I moderni computer portatili riescono a sostituire in tutto e per tutto i cosiddetti computer "fissi" (Desktop computer) consentendo agli utenti di collegarsi con il mondo e di lavorare da qualsiasi postazione.

Nel 2009 nascono i netbook. I netbook sono dei piccoli computer portatili di dimensioni notevolmente ridotte rispetto ad un "classico" notebook, dotati di uno schermo che varia dai 10 ai 13", di porte USB e di tutta la tecnologia necessaria per consentire la navigazione in Internet, la videoscrittura e la fruizione di video e audio digitali. In un netbook non è possibile ad esempio lavorare con programmi di grafica né tantomeno visionare un dvd, a meno che non si colleghi al portatile un lettore dvd. Il successo di questo nuovo computer portatile è dettato da due fattori fondamentali:

- la portabilità;
- il costo (solitamente un netbook costa tra i 179 e i 300 euro).

La rivoluzione dei dispositivi portatili non è caratterizzata esclusivamente dall'avvento del netbook o dall'evoluzione dei notebook.

Tornando indietro nel tempo, più precisamente al 29 giugno 2007 si arriva a un evento che ha modificato ulteriormente la storia dei dispositivi portatili per la navigazione online. Steven Paul Jobs, amministratore delegato della Apple inc., presenta l'iPhone. Il primo telefono prodotto da Apple introduce nel mondo il concetto di smartphone. Uno **smartphone** (o cellulare intelligente o telefono touch, cioè sensibile al tocco) è un dispositivo portatile, alimentato a batteria, che coniuga le funzionalità di telefono cellulare con quelle di elaborazione e trasmissione dati tipiche del mondo dei personal computer; esso, inoltre, impiega sensori per la determinazione della posizione (GPS) e per l'acquisizione di altri elementi dell'ambiente circostante l'utente.



Le componenti hardware generalmente presenti in dispositivi di questo tipo sono:

## 1. Componenti trasmissive

- Modulo telefonico (per consentire l'utilizzo dello strumento informatico come telefono);
- Wifi (rete senza fili);
- Bluetooth (rete senza fili);
- Radio FM;

## 2. Sensori e dispositivi

- Schermo touch inferiore ai 5";
- Altoparlante e microfono integrati;
- Fotocamera/videocamera digitale;
- Dispositivo di localizzazione (GPS);
- Bussola digitale e altri sensori;
- Moduli di pagamento.

**Mentre invece le funzionalità innovative introdotte dagli smartphone sono:**

- Applicazioni con funzionalità di localizzazione
- Riconoscimento vocale, facciale e di immagini
- Social network con possibilità di rendere nota la posizione geografica degli utenti
- L'utente generalmente acquisisce applicazioni utilizzando lo specifico market dedicato (OviStore per Nokia, Apple Store per Apple, Android Market per Google, Windows Market Place per Microsoft)

Gli smartphone hanno consegnato nelle mani di ogni persona la possibilità di navigare ed accedere a risorse online da dispositivi diversi rispetto al computer. Ma la "rivoluzione digitale" non finisce qui.

Il 27 gennaio del 2010 Steve Jobs presenta l'iPad. Questo nuovo gadget tecnologico introduce nel mondo un nuovo termine informatico: tablet.

I **tablet**, o tablet computer, sono dispositivi assimilabili per componenti hardware e software agli smartphone, dai quali si distinguono per:

- dimensioni dello schermo;
- possibile assenza del modulo telefonico;
- destinazione d'uso.



Gli smartphone e i tablet computer per lo più condividono la stessa infrastruttura tecnologica ovvero le stesse componenti hardware e lo stesso sistema operativo.

I tablet sono però caratterizzati da uno schermo di dimensioni maggiori, il che li rende più idonei al consumo di prodotti multimediali ed editoriali (es. gaming on-line, film on-demand, abbonamenti a riviste e quotidiani, ecc.) e meno pratici per essere utilizzati come telefoni e come PIM (Personal Information Management); per questa ragione alcuni esemplari non sono dotati di modulo telefonico. La maggior parte dei modelli si avvale, tuttavia, di schede SIM per la connessione dati con le tecnologie cellulari (GPRS e UMTS).

Tablet e smartphone si differenziano dai netbook e dai notebook più tradizionali non soltanto per la specificità dell'hardware e del software di base, ma anche e soprattutto per i meccanismi e le modalità di acquisizione e distribuzione del software (software acquisition & distribution), che sono centralizzati e normalmente controllati dal fornitore del dispositivo, dall'operatore telefonico, dal produttore del sistema operativo o, infine, dal "gestore del market" che opera da intermediario tra il produttore/sviluppatore dei software e dei servizi e l'utente finale. Infatti, con specifico riguardo a smartphone e tablet, l'utente acquista software aggiuntivi (es. un videogame) e servizi (es. un cruscotto dell'andamento titoli, un servizio di condizioni meteo, un film in streaming, un videogame in multiplayer) avvalendosi di un'applicazione fornita dal gestore denominata market e preinstallata sul dispositivo.

## Come cambiano l'utilizzo del web

L'avvento del Web 1.0 prima e del Web 2.0 poi hanno sensibilmente modificato l'approccio dell'utente verso il proprio dispositivo di navigazione portatile. In un primo momento, durante il periodo denominato Web 1.0, i portatili erano principalmente utilizzati allo stesso livello di un computer desktop. Ogni computer era uno strumento da utilizzare per prendere dalla rete risorse gratuite o a pagamento e per comunicare con gli altri utenti utilizzando forum, chat o e-mail. Ogni computer era collegato ad Internet dal proprio ufficio o dalla propria abitazione. Oggi è possibile connettersi praticamente da qualsiasi posto e con qualsiasi strumento, dal cellulare, dal tablet al netbook o dal notebook.

La rete è diventata:

- il posto della condivisione sociale e del "contatto" online in tempo reale (o quasi),
- un ambiente dove poter imparare e studiare insieme ad altre persone o da soli,
- un vastissimo centro commerciale dove poter fare acquisti senza muoversi dal posto dove ci si è collegati,
- uno strumento multimediale dove è possibile riascoltare o rivedere film o canzoni direttamente dal web,
- un ufficio virtuale dove lavorare pur essendo dislocati in diverse parti del mondo,
- un magazzino online dove depositare i propri documenti importanti.

Allo stato attuale le risorse del web sono pressoché infinite, soltanto la storia futura potrà rivelare il prossimo obiettivo che la rete vorrà raggiungere.

## Cos'è un'app



Con il termine *mobile app* o, più comunemente, **applicazione per smartphone** si intende un software che è possibile installare sugli smartphone e sui tablet per fornire funzionalità aggiuntive. Le applicazioni per smartphone estendono, cioè, delle funzionalità rese disponibili dal sistema operativo dello specifico produttore e sono reperibili tramite download da una speciale applicazione che acquisisce il mar-

chio del produttore del telefono o del sistema operativo installato sul telefono. Tale particolare applicazione viene detta *market* ed è denominata diversamente dai vari produttori.

I principali market attualmente sono:

- Android Market (Google)
- Apple Store (Apple)
- Windows MarketPlace (Microsoft)
- Nokia OviStore (Nokia)

Tutti i market sono una speciale applicazione per smartphone che visualizza una vetrina virtuale dalla quale è possibile acquisire ulteriori applicazioni gratuite o a pagamento a seconda della politica del market specifico. Anche i sistemi operativi dei notebook, netbook e desktop computer stanno utilizzando i market delle mobile app. Ad oggi il primo sistema operativo ad averle utilizzate è stato quello prodotto da Apple con l'introduzione del s.o. Lion (versione 10.7.x del sistema operativo Mac). Voci di corridoio, non confermate dagli addetti ai lavori, parlano di un marketplace anche per il sistema operativo di casa Microsoft con Windows 8.

### iMatematica

All'interno dell'AppStore di iTunes è disponibile un'applicazione completamente dedicata all'apprendimento della Matematica. iMatematica, giunta attualmente, alla seconda versione, consente di accedere a 700 formule che vengono implementate con nuovi aggiornamenti del software. Utilizzando il tasto cerca permette di trovare qualsiasi argomento interessi, in modo semplice e veloce. Gli strumenti messi a disposizione dell'utente sono: un formulario completo, quiz sulla matematica, calcolatrice grafica, risolutore di matrici, risolutore di Sistemi Lineari, calcolatrice scientifica, risolutore equazioni di 2° grado, calcolatore di percentuale, glossario matematico e motore di ricerca dedicato (sito di riferimento per lo studio della matematica Wolfram Alpha - <http://www.wolframalpha.com/>). Attraverso un *in-app purchase* (acquisto di componenti aggiuntivi a pagamento) è possibile acquistare dei pack e sbloccare altre funzioni dell'applicazione come la conversione in pdf da poter inviare via e-mail, condividere e/o stampare.

## Cos'è un e-book

Un e-book è un libro in formato digitale. Si tratta quindi di un file consultabile su computer, smartphone, tablet ed appositi lettori digitali denominati e-book reader: termine con il quale si intende sia il dispositivo hardware su cui il libro elettronico viene letto sia il software che permette la lettura del file. Affermare che un libro elettronico può essere letto è riduttivo, giacché le funzioni di un e-book possono andare ben al di là della semplice lettura del solo testo come, ad esempio, prendere appunti in formato digitale nella pagina dove si trova il concetto che si vuole annotare.

Per la lettura di un e-libro sono necessari diversi componenti:

- il documento elettronico di partenza;
- un formato elettronico (eBook format) con cui digitalizzare la pubblicazione (ad esempio l'ePub);
- un software di lettura compatibile con tale formato;
- un dispositivo hardware di lettura: il più appropriato per la lettura di testi è un e-book reader con tecnologia e-ink, cioè una tecnologia di display progettata per imitare l'aspetto dell'inchiostro su un normale foglio. A differenza di un normale schermo, che usa una luce posteriore al display per illuminare i pixel, l'e-ink riflette la luce ambientale come un foglio di carta. Questa tecnologia è stata inventata nel 1996 da Joe Jacobson, fondatore di E-Ink, ed è attualmente la tecnologia più utilizzata per i più diffusi e-book reader.

Solitamente si tende a confondere un qualunque documento in formato digitale (come un documento in formato pdf) con un e-book, dato che l'e-book non si limita a presentare la sostanza del documento cartaceo ma cerca anche di replicarne la forma, in modo da rendere la lettura il più possibile simile a quella che si avrebbe sfogliando le pagine di un libro. Il libro elettronico, nell'imitare quello cartaceo, approfitta dei vantaggi offerti dalla sua natura digitale, che risiedono principalmente nelle possibilità di essere un ipertesto e di poter usufruire di file multimediali, e nella possibilità di utilizzare dizionari o vocabolari contestuali. L'e-book reader più utilizzato in tutto il mondo è Kindle (arrivato ad oggi alla 4ª generazione) prodotto da Amazon [www.amazon.com](http://www.amazon.com) - [www.amazon.it](http://www.amazon.it).

## Cos'è un podcast audio e video

Un podcast è un programma a episodi distribuito via internet. Gli episodi dei podcast possono essere file audio, video, documenti o qualsiasi combinazione di questi tre. Chi pubblica o trasmette podcast distribuisce il programma pubblicando gli episodi ed un file in formato XML su un server web qualsiasi. L'utente si iscrive al podcast usando un'applicazione client, come il programma prodotto da Apple iTunes, che legge con regolarità il documento XML e scarica i nuovi episodi su richiesta dell'utente o automaticamente ad ogni aggiornamento online. Si possono trasmettere come podcast diversi formati video, audio o altro, perciò i contenuti spaziano su tanti diversi tipi di programma. Qualunque programma televisivo o radiofonico può essere trasmesso sotto forma di podcast, e lo stesso vale per conferenze, esibizioni e qualsiasi evento registrato. Ultimamente viene utilizzato il formato AAC (acronimo di Advanced Audio Coding) per i podcast audio al posto del formato MP3 in quanto, i file AAC possono includere immagini fisse sincronizzate con la parte sonora per creare una presentazione con narrazione. Così una serie di conferenze può contenere sia la voce dell'oratore sia le diapositive della presentazione. Nella maggior parte dei podcast gli episodi sono tutti nello stesso formato e gli iscritti possono godersi il programma ogni volta nello stesso modo. Tuttavia alcuni podcast utilizzano contenuti di vario tipo. I corsi di lingua, per esempio, possono abbinare video per far conoscere il Paese straniero, audio per informazioni ed esercizi di ascolto, e documenti per esercitazioni e consultazione. Il podcasting viene usato per distribuire una varietà sempre più ampia di programmi perché è un protocollo con caratteristiche molto interessanti per gli editori:

- il costo di distribuzione è limitato al costo del trasferimento dei dati;
- il documento XML che collega i vari elementi del podcast è più facile da creare e da gestire della gran parte delle pagine web;
- il protocollo RSS aiuta a stabilire con l'iscritto una relazione duratura, volontaria e decisamente comoda;
- il canale di distribuzione ha dimensioni praticamente illimitate, perciò non può essere dominato da un singolo produttore o distributore.

I podcast sono interessanti anche dal punto di vista degli iscritti:

- sono tutti gratuiti;
- ci sono migliaia di podcast provenienti da ogni angolo del mondo;
- le nuove trasmissioni compaiono automaticamente e si possono guardare o ascoltare ovunque, in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo.



## Cloud

L'ultima novità informatica introdotta è rappresentata dal Cloud Computing (letteralmente nuvola informatica). Si tratta di un sistema di memorizzazione ed elaborazione di file basato su risorse virtuali in rete (le nuvole) messe a disposizione da un provider in modalità gratuita o a pagamento. La tecnologia Cloud permette di alleggerire il carico di lavoro di un computer consentendo, ad esempio, l'utilizzo di una periferica, come una stampante o un masterizzatore dvd, che "fisicamente" non è collegata al computer che intende utilizzarla, ma permette anche di

memorizzare un documento in una periferica virtuale per poterlo poi recuperare da un altro computer collegato alla rete senza alcun utilizzo di memorie fisiche come le pendrive usb.

L'innovazione principale introdotta dal sistema Cloud consiste nella possibilità di scambiare e condividere in tempo reale file di ogni tipo tra tutti i dispositivi che hanno accesso ad Internet. Un esempio di provider che fornisce accesso Cloud gratuito (fino a 2Gb) e a pagamento è Dropbox [www.dropbox.com](http://www.dropbox.com) (per sottoscrivere il servizio Dropbox occorre registrarsi al sito gratuitamente).

## La LIM: navigare in aula

Una lavagna interattiva Multimediale (acronimo Lim) è uno strumento tecnologico, formato da un pannello bianco delle dimensioni di una lavagna in ardesia (generalmente da 48 a 94 pollici). Per il funzionamento necessita di un computer e di un video proiettore. La lavagna va collegata al computer (con cavo USB o con tecnologia Bluetooth attraverso appositi trasmettitori); il computer deve essere, a sua volta, collegato ad un video proiettore e la proiezione va indirizzata sull'area attiva della lavagna.

La funzionalità della Lavagna è duplice:

- da un lato, visualizza tutto ciò che appare sul monitor del computer e può essere utilizzata per dare istruzioni al computer al posto della tastiera e del mouse semplicemente con il tocco sulla lavagna;
- dall'altro, il pannello recepisce tutto ciò che viene scritto o disegnato sulla sua superficie, permettendo l'interazione tra il contenuto della proiezione e le azioni attive del relatore.

L'utilizzo di internet, di file audio e video con le Lim prevede una serie di competenze base che la maggior parte degli utenti dovrebbe già possedere. Per avere padronanza delle caratteristiche più avanzate dei software, comunque e come è ovvio, c'è bisogno di esperienza.

La sfida riguarda sia l'hardware (lavagna, video proiettore, etc.) sia il software.

Per quanto riguarda l'hardware, occorre esercitarsi nell'allestimento della strumentazione e nella fase chiamata dell'“*orientamento*”, cioè quella che permettere al software (via computer) di interagire perfettamente con il corpo della lavagna.

Le opzioni più avanzate, come manipolare un'immagine e creare task interattivi, non sono difficili, ma necessitano di un po' di familiarità con il software, da sviluppare con l'uso frequente dello strumento.

Con la lavagna multimediale interattiva può essere utilizzato qualunque CD Rom, DVD, DivX, compatibile con il lettore installato sul personal computer. Esistono anche software specifici e prodotti multimediali realizzati appositamente per l'insegnamento con le Lim.

Ogni sito o file video che viene visualizzato sul computer, lo sarà anche sulla Lim, questo significa che l'intero mondo digitale diventa una risorsa utilizzabile con la lavagna interattiva. Ad esempio, tutte le risorse web 2.0, elencate precedentemente, possono essere adoperate e combinate insieme al software della lavagna interattiva.

Ciò si scrive sulla lavagna può essere salvato sul computer, stampato su fogli di carta, pubblicato su un sito o inviato per posta a colleghi o a studenti assenti.

Con la Lim è possibile creare file con estensioni compatibili ai comuni programmi di elaborazione di testo, fogli di calcolo elettronico, che registrano l'immagine proiettata con le modifiche aggiunte sul pannello. La lavagna diventa, così, un gigantesco quaderno di appunti, che conserva il tracciamento della sessione svolta, la sua sequenza pedagogica, con tutti gli interventi, le integrazioni, le osservazioni fatte da tutti coloro che hanno interagito con la lavagna. Diventa quindi lo spazio centrale di comunicazione, ma anche il luogo di costruzione di significati.

Esistono diversi modelli di LIM, anche con principi di funzionamento differenti, ma le prestazioni generali e le applicazioni sono molto simili.

Lo stesso modello può essere utilizzato come una lavagna tradizionale bianca con pennarelli a secco (Passive Whiteboard). Usando una penna elettronica o un dito (Active Whiteboard) la lavagna “registra”, tramite il computer, quanto si è scritto e si è disegnato. Ma la modalità più interessante, dal punto di vista della presentazione dei contenuti e della loro rielaborazione, è quella interattiva (Interactive Whiteboard), vale a dire quella che permette di utilizzare, oltre agli strumenti specifici della lavagna, altri programmi e la navigazione in Internet. In questa modalità, il piano della lavagna può essere inteso come un grande schermo di proiezione e, quanto si visualizza, non è solo da osservare, da leggere o da navigare, ma diventa anche manipolabile. L'utilizzo dello strumento multimediale rende possibile evidenziare i testi, aggiungere

annotazioni, immagini, suoni, filmati, e ritagliare, mediante “i cattura schermo”, parti del desktop da analizzare e da riutilizzare. Le penne possono scrivere in infiniti colori, e lo spessore e la forma del tratto possono essere regolati secondo le esigenze, è, inoltre, possibile importare figure da librerie di immagini, o disegnarle al momento.

I software interattivi funzionano anzitutto sul computer e poi sono proiettati sulla lavagna. Di conseguenza, si possono usare i software senza avere una lavagna. Questa è una grande novità perché significa che gli utenti possono maneggiare i software e preparare le lezioni a casa sul proprio computer, possono controllare e maneggiare la maggior parte delle funzionalità della lavagna senza avere accesso ad una Lim.

La lavagna è venduta congiuntamente a un software proprietario. Tali software hanno varie applicazioni:

- **Toccare lo schermo per utilizzare il computer:** è sufficiente toccare la lavagna interattiva per selezionare opzioni di menù, aprire file, accedere al Web o spostare oggetti. Qualunque operazione eseguibile con il mouse può essere eseguita con il dito.
  - **Scrivere sulle applicazioni:** basta sollevare un pennarello dalla vaschetta porta pennarelli per creare note e appunti su qualsiasi applicazione, come Smart Notebook, Microsoft Excel, Word, PowerPoint, Internet Explorer, Autocad, Adobe Photoshop e tanti altri, e poi scegliere di salvarle o farle sparire con il tocco del dito.
  - **Convertire la calligrafia in testo** (previsto solo da alcuni software proprietario): la funzionalità per il riconoscimento della calligrafia consente di convertire la propria calligrafia in testo. È possibile convertire le note scritte nel software Smart Notebook o su file Microsoft Excel o Word.
  - **Catturare l'attenzione con Spotlight:** la funzionalità Spotlight consente di nascondere l'intero schermo, a eccezione dell'area evidenziata. Sarà, comunque, possibile accedere alle applicazioni, ai file o ai siti web facendo clic sulle relative icone nell'area evidenziata.
  - **Registrare la propria attività:** è possibile registrare qualsiasi attività eseguita sulla lavagna o sul leggio interattivo e successivamente riprodurre l'intera sessione, presentazione o riunione (sia audio che video).
- Scrivere sul video: è possibile scrivere su qualsiasi video in movimento con diversi formati.

Alle Lim è possibile abbinare degli strumenti aggiuntivi come:

- Una **Tavoletta Bluetooth:** per interagire con la lavagna interattiva da un qualsiasi punto. Consente di scrivere, annotare, evidenziare, utilizzando gli strumenti messi a disposizione dal software fornito con la lavagna; utilizzare la ricca Galleria di immagini del software con la possibilità di manipolarle, ridimensionarle, ruotarle...; coinvolgere i partecipanti consentendogli di interagire durante la lezione, scambiandosi la tavoletta e contribuendo allo svolgimento della lezione stessa stando seduti al loro posto.
- I **Risponditori:** i risponditori costituiscono un sistema di valutazione efficace e flessibile e forniscono ai docenti un importante strumento per valutare l'apprendimento dei propri discenti. Sono dei telecomandi che permettono agli studenti di rispondere simultaneamente a un questionario con due modalità: in tempo reale (Modalità Self-paced) o memorizzando le risposte per una successiva correzione (Modalità Homework).



# Appendice 1

## Schede per le attività di accompagnamento

di Fabio Sciarretta

Nell'ambito del progetto ACCEDI sono stati sviluppati o adattati specifici strumenti per la gestione delle attività di orientamento individuale e di gruppo e di mentoring. Gli strumenti sono il frutto di un'attività di studio e di elaborazione condotta da uno staff coordinato dall'associazione L'Altra Città e composto da Fabio Sciarretta, Fabio Pietro Corti, Valeria Allasia, Federico Amari.

## SCHEDA 1<sup>1</sup>

### Ricostruzione delle capacità e delle attitudini

Troverai riportati di seguito degli elenchi riferiti a capacità e attitudini in campi diversi.

Il primo elenco riguarda le capacità nel campo delle persone e in particolare dei rapporti con gli altri.

*A. Sottolinea le attitudini/capacità che ritieni di avere più sviluppate*

*Fra quelle sottolineate, segna con un asterisco quelle che ti piace usare*

*Indica nel riquadro le attitudini /capacità che hai più sviluppate e che ti piacerebbe usare sul lavoro*

#### Campo dei rapporti con le persone

- Essere disponibili e gentili
- Avere spirito collaborativo
- Infondere convinzione e motivazione
- Possedere qualità per vendere oggetti o servizi
- Saper insegnare, addestrare
- Avere capacità organizzative, di direzione e coordinamento
- Avere spirito e capacità di adattamento
- Avere capacità di ascolto
- Saper consigliare, fornire aiuto e sostegno
- Possedere capacità di instaurare rapidamente rapporti
- Saper infondere ottimismo e fiducia
- Saper comunicare facilmente le proprie idee
- Saper trasmettere le proprie sensazioni
- Saper recitare e divertire
- Essere in grado di calmare gli altri
- Saper parlare in maniera corretta ed efficace
- Essere in grado di mantenere la calma e l'equilibrio
- Saper negoziare
- Essere in grado di gestire conflitti e incomprensioni

Mi piace fare e riesco meglio a...

<sup>1</sup> Scheda rielaborata da Leonardo Evangelista e tratta da "Il progetto professionale" di Angiolo Falsini in *Manuale per orientatori. Metodi e scenari per l'empowerment personale e professionale* a cura di Federico Batini.

1	
2	
3	
4	
5	
6	

Il secondo elenco riguarda le capacità nel campo delle informazioni, dei dati e delle idee.

*A. Sottolinea le attitudini/capacità che ritieni di avere più sviluppate*

*Fra quelle sottolineate, segna con un asterisco quelle che ti piace usare*

*Indica nel riquadro le attitudini /capacità che hai più sviluppate e che ti piacerebbe usare sul lavoro*

### Campo scientifico, organizzativo e creativo

- Analizzare, classificare
- Valutare, diagnosticare
- Sintetizzare
- Improvvisare, adattare, trovare soluzioni
- Immaginare, inventare, creare
- Avere intuito
- Prevedere, pianificare, programmare
- Prendere decisioni
- Pensare con velocità e concentrazione
- Memorizzare con facilità volti, parole, numeri
- Esprimersi coi numeri, fare calcoli
- Leggere velocemente
- Avere senso artistico o musicale
- Scrivere in maniera corretta ed efficace

Mi piace fare e riesco meglio a...

1	
2	
3	
4	
5	
6	

Il terzo elenco riguarda le capacità nel campo degli oggetti, delle caratteristiche personali e delle attività manuali.

A. *Sottolinea le attitudini/capacità che ritieni di avere più sviluppate  
 Fra quelle sottolineate, segna con un asterisco quelle che ti piace usare  
 Indica nel riquadro le attitudini /capacità che hai più sviluppate e che ti piacerebbe usare sul  
 lavoro*

**Campo delle attività manuali, sensoriali e delle abilità tecniche**

- Far crescere piante o animali
- Fare lavori manuali di precisione e destrezza
- Lavorare usando attrezzi e macchinari
- Avere forza, agilità, rapidità, resistenza fisica, coordinazione muscolare
- Avere uno o più sensi acuti (vista, udito, gusto, tatto, olfatto)
- Trasportare, guidare
- Maneggiare cose con velocità
- Scrivere velocemente a macchina o a computer
- • Lavare, pulire, preparare oggetti o persone
- Preparare alimenti
- Montare, smontare, oggetti, apparecchi e macchinari
- Saper fare controlli e riparazioni
- Saper lavorare con materiali (legno, stoffa, metalli, calce, vernici)

Mi piace fare e riesco meglio a...

1	
2	
3	
4	
5	
6	

## SCHEDA 2<sup>2</sup>

### Che cosa faccio fuori dal lavoro

Scrivi una lista, la più completa possibile, di tutte le cose che fa fuori dal lavoro (tempo libero, famiglia, volontariato, ecc.). Cerca di essere preciso/a e concreto/a, non tralasciare anche le attitudini apparentemente più semplici.

1		A	B
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Rileggi attentamente quello che hai scritto ed eventualmente integralo se ti è venuto in mente qualcosa d'altro.

A questo punto cerca di valutare ciascuna delle cose che sai fare in due modi, esprimendo il tuo giudizio sulle ultime due caselle con un voto da 1 a 4.

A: quanto la padroneggia?	1 = poco	2 = abbastanza	3 = molto	4 = moltissimo
B: quanto le piace?	1 = poco	2 = abbastanza	3 = molto	4 = moltissimo

2 Scheda tratta da "Il progetto professionale" di Selvatici A., D'Angelo M.G. (a cura di) (1998). *Il bilancio di competenze*. Milano: Franco Angeli.

### SCHEDA 3

## Quadro di sintesi Accoglienza e accertamento delle competenze

COLLOQUIO INDIVIDUALE DEL GIORNO:

Nome: .....

Cognome: .....

Residente a: .....

Età: .....

Tel.: .....

Nazionalità: .....

Titolo di studio posseduto: .....

Ultima classe frequentata con promozione: .....

### STORIA PERSONALE/PROFESSIONALE

Il percorso scolastico di XXXXX si interrompe prima di aver concluso le scuole medie (la licenza media la consegue qualche anno più tardi frequentando la scuola serale) a causa di problemi in famiglia. All'età di 13 anni comincia un periodo di praticantato presso una sarta. Due anni più tardi entra al pantalonificio "Studio 5" con l'incarico di addetta al funzionamento delle macchine SOBAR. Ancora due anni e si trasferisce in un'altra fabbrica che opera sempre nel settore del confezionamento di capi di abbigliamento (in particolare "camiceria"). Nel mentre porta a termine la scuola di taglio e cucito iniziata qualche anno prima ed inizia ad insegnare (la sera a conclusione del turno di lavoro) taglio e cucito per farsi un'ulteriore esperienza nel settore. Alla "Studio 5" vi rimane fino al 1979, anno in cui decide di aprire una propria impresa nel settore (ultimamente il lavoro si concentra sul campionario per PITTI moda Firenze e Milano). Da allora lavora come piccola imprenditrice e gestisce un gruppo di lavoro composto da 6 persone. XXXXX si occupa della gestione amministrativa e contabile dell'impresa, dell'organizzazione del lavoro all'interno del laboratorio, nonché all'occorrenza (importanti commesse, sostituzione di personale, ecc.) del lavoro operativo con macchinari e tessuti.

Oltre all'attività imprenditoriale, XXXXX è giunta al secondo mandato come presidente della sezione Unicoop Tirreno Est Maremma (vanta anche 7 anni di vicepresidenza) e annovera più di 25 anni di impegno come coordinatrice CNA su scala locale, regionale e nazionale.

## COMPETENZE DI BASE

	<b>Conoscenza/Capacità</b>	<b>Contesto di acquisizione/sviluppo</b>	<b>Evidenze documentali/Testimonianze</b>
ASSE DEI LINGUAGGI	Coerenti con il percorso di istruzione svolto	Triennio Istituto Professionale di Stato	Attestato di qualifica professionale
ASSE MATEMATICO	Coerenti con il percorso di istruzione svolto	Triennio Istituto Professionale di Stato	Attestato di qualifica professionale
ASSE SCIENTIFICO -TECNOLOGICO	Coerenti con il percorso di istruzione svolto	Triennio Istituto Professionale di Stato	Attestato di qualifica professionale
ASSE STORICO SOCIALE	Coerenti con il percorso di istruzione svolto	Triennio Istituto Professionale di Stato	Attestato di qualifica professionale

## COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI

<b>Conoscenza/Capacità</b>	<b>Contesto di acquisizione/sviluppo</b>	<b>Evidenze /Testimonianze</b>
Disegno del modello Taglio e cucitura del tessuto Confezionamento vestiti	Praticantato presso sarta privata	Propria narrazione
Taglio ed etichettatura delle parti di tessuto	Addetta macchine SOBAR presso Pantalificio Roccastrada	Propria narrazione
Taglio ed etichettatura delle parti di tessuto Preparazione del lavoro al personale della catena di montaggio Selezione e distribuzione delle parti di stoffa	Operaia fabbrica di abbigliamento Roccastrada	Propria narrazione
Emissione e registrazione di fatture e bolle Relazione con clienti e fornitori Preparazione del lavoro al personale Gestione del personale	Propria impresa di confezionamento vestiti	Propria narrazione
Pacchetto office livello elementare (word, excel, power point, access)	Corsi di informatica	Attestati di partecipazione
Disegno del modello Taglio del tessuto Confezionamento da uomo (giacche, pantaloni, gilet, ecc.) Confezionamento da donna (gonne, abiti, ecc.)	Corso di taglio e cucito	Attestato di partecipazione
Cenni di normativa Ruolo del primo soccorritore Cause e circostanze dell'infortunio Riconoscimento di un'emergenza sanitaria Cenni di anatomia Primo soccorso Tecniche di comunicazione con il 118 Teoria BLS Tecniche di spostamento, sollevamento e trasporto del traumatizzato	Corso 118 livello base e avanzato	Attestato di frequenza

## COMPETENZE TRASVERSALI

Capacità	Contesto di acquisizione/sviluppo	Evidenze Testimonianze
Relazionali (gestione della relazione)	Propria impresa di confezionamento vestiti Coordinamento a livello nazionale, regionale e locale CNA Presidente sezione soci Unicoop Tirreno Unicoop Tirreno Est Maremma che raggruppa 7 territori (Sassofortino, Roccatederighi, Roccastrada, Ribolla, Paganico, Sticciano, Monticiano)	Gestione della relazione con clienti, colleghi e fornitori
Organizzative e di coordinamento	Coordinamento a livello nazionale, regionale e locale CNA Presidente sezione soci Unicoop Tirreno Unicoop Tirreno Est Maremma che raggruppa 7 territori (Sassofortino, Roccatederighi, Roccastrada, Ribolla, Paganico, Sticciano, Monticiano)	Preparazione lavori tavoli di coordinamento Preparazione eventi Contatto con soggetti pubblici e privati per l'organizzazione dell'evento Coordinamento dei volontari
di redigere report e relazioni	Coordinamento a livello nazionale, regionale e locale CNA	Preparazione relazioni interventi tavoli di coordinamento
Didattiche	Propria impresa di confezionamento vestiti	Addestramento del personale
di mediazione e di gestione dei conflitti	Propria impresa di confezionamento vestiti	Interazione volta a creare uno stato di confronto produttivo con il personale dipendente

### Dotazione tecnologico-informatica

Ha un computer? .....

Se sì, lo utilizza per fare cosa? .....

Ha il collegamento Internet veloce? .....

Indirizzo email: .....

### Annotazioni particolari

*Disponibilità di tempo per studiare* compatibilmente con gli impegni familiari e lavorativi

*Richieste o vincoli particolari* nessuno

*Altro:* le piace studiare, apprendere, confrontarsi con la gente

*Eventuali criticità:* nessuna

*Eventuali punti di forza:* forte determinazione finalizzata al raggiungimento degli obiettivi

### Obiettivo professionale/personale

Il principale obiettivo è quello di continuare a far bene ciò che sta facendo.

## SCHEDA 4<sup>3</sup>

### Autovalutazione delle competenze trasversali

Al fine di supportarti nell'individuazione e nel riconoscimento delle competenze trasversali possedute e/o sviluppate, vengono di seguito sintetizzate un elenco di quelle che sono state definite, secondo diversi autori, le principali competenze trasversali in ambito professionale, con una breve definizione di ciascuna, tenendo presente che si tratta di un sintetico compendio di un tema vastissimo e complesso, che ha l'unica finalità di creare un linguaggio, comunque comprensibile e traducibile anche verso l'esterno.

La compilazione del modulo consente di ottenere un profilo delle proprie competenze trasversali percepite funzionale alla valutazione in progress dell'inserimento organizzativo e dello sviluppo di competenza.

Competenze trasversali	Scala di autovalutazione				
<b>Problem solving</b> (capacità di analizzare ed interpretare gli elementi utili all'identificazione e all'applicazione di efficaci soluzioni anche in situazioni problematiche)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza					
1. Soprattutto nella mia attività: lavorando in proprio, devo analizzare, identificare e applicare soluzioni efficaci in situazioni problematiche, che sono all'ordine del giorno, perché c'è da risolvere velocemente problemi quotidiani, trovando soluzioni fattibili "subito"; mi sono fatta un'esperienza in molti anni di lavoro e riesco ad analizzare e identificare al volo un problema cercando sempre una soluzione fattibile.					
<b>Comunicazione verbale</b> (capacità di esprimere con chiarezza ed efficacia il proprio pensiero)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza					
1. Nella vita comune, nella scuola, soprattutto per me nel mio lavoro, perché lavorando da 32 anni con donne, dovendo gestire un'attività in proprio, devo di continuo far collaborare le mie colleghe per il buon funzionamento del lavoro, mantenere e gestire buoni rapporti con i clienti e fare in modo di far fare a chi lavora con te determinate cose invece che altre, mantenere l'armonia.					

3 Scheda rielaborata da materiali presenti su [http://issuu.com/anova/docs/analisi\\_delle\\_competenze#download](http://issuu.com/anova/docs/analisi_delle_competenze#download)

Competenze trasversali	Scala di autovalutazione				
<b>Negoziazione-Persuasione</b> (caratteristica di chi si ritiene in grado di saper negoziare e di essere persuasivo nelle discussioni)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Sì, ritengo di essere persuasiva nelle discussioni, con calma cerco sempre di far ragionare chi discute cerco di negoziare (clienti, collaboratori, fornitori)					
<b>Disponibilità ai rapporti interpersonali</b> (capacità di ascoltare attentamente e di capire e rispondere ai sentimenti e alle preoccupazioni degli altri anche se non o parzialmente espressi)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Sì, riesco ad ascoltare e cerco di capire le preoccupazioni degli altri, cerco di parlare e tranquillizzare cercando di aiutare ed essere vicina non invadente					
<b>Lavoro in gruppo</b> (capacità dell'individuo di stabilire dei contatti con altri soggetti onde pervenire a dei risultati che vanno oltre la somma dei contributi dei singoli membri, in quanto scaturiscono da un reciproco influenzamento di opinioni)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Il mio lavoro è di gruppo con un contatto quotidiano e un reciproco scambio di opinioni 2. In ambito scolastico, lavoro in gruppo: siamo in tre, cerchiamo di aiutarci a vicenda, scambiandoci opinioni e collaborazioni.					

<i>Competenze trasversali</i>	<i>Scala di autovalutazione</i>				
<b>Orientamento agli obiettivi</b> (caratteristica di chi è determinato al raggiungimento degli obiettivi, valuta le risorse e pianifica le azioni necessarie per ottenerli. Decide le priorità, fissa i passaggi e formula previsioni rispetto ai risultati)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Quando voglio raggiungere un obiettivo sono determinata decidendo e organizzando le azioni e il vivere quotidiano, fissando i passaggi per ottenere il risultato.					
<b>Spirito di iniziativa</b> (predisposizione ad agire. In ambito lavorativo, iniziativa a fare più di quanto sia richiesto dalla mansione o dalle aspettative inerenti il ruolo occupato, allo scopo di migliorare o perfezionare i risultati della mansione, o di evitare problemi, o di trovare o creare nuove opportunità. In ambito extraprofessionale, spinta a promuovere iniziative e attività in diversi contesti)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Lavorando in proprio devo obbligatoriamente avere spirito di iniziativa; lo devo fare per il raggiungimento ottimale per creare di continuo nuove opportunità, poi fa parte del mio modo di essere cercare di fare di più e sempre meglio anche in altre situazioni.					
<b>Affidabilità e precisione</b> (caratteristica di chi ama portare a termine i compiti di cui è incaricato con precisione nel rispetto dei programmi e delle scadenze; di chi è ordinato, occupato e controlla i dettagli)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Se inizio una cosa, qualsiasi essa sia la porto a termine "salvo grossi intoppi" nel mio lavoro, nella scuola, nel volontariato, nelle decisioni importanti del vivere quotidiano.					

Competenze trasversali	Scala di autovalutazione				
<b>Stesura di rapporti e relazioni</b> (capacità di esprimersi in forma scritta, strutturando l'esposizione secondo un'impostazione logica che focalizzi i punti essenziali, che dia evidenza dello stato di avanzamento dei lavori, del grado di raggiungimento degli obiettivi)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza					
1. E mio compito redigere verbali dei comitati direttivi di cui sono presidente (Unicoop Tirreno Sezione Soci Est Maremma)					
<b>Autonomia</b> (capacità espressa da chi è in grado di assumere comportamenti e/o atteggiamenti finalizzati allo svolgimento di un compito, alla presa di decisioni, senza dipendere in maniera preclusiva dalla collaborazione di altri soggetti)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza					
1. Ritorno al mio lavoro, essendo in proprio sono autonoma.					
<b>Creatività</b> (caratteristica di chi pensa di essere dotato di immaginazione e abilità artistiche, di una particolarità estetica. Aperto alle novità, si ritiene in grado di produrre idee nuove, cercare soluzioni innovative)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza					
1. Nel mio lavoro non avessi creatività avrei già chiuso l'attività (fa pure rima) sviluppando campionari per le sfilate di moda devo cercare idee innovative cercando soluzioni pratiche ed efficaci.					

Competenze trasversali	Scala di autovalutazione				
<b>Orientamento alla tecnologia</b> (caratteristica di chi ritiene avere una notevole dimestichezza con gli strumenti informatici e telematici, si diverte a manipolare oggetti e ad usare apparecchiature complesse)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Ritengo di avere fatto passi da gigante in questo campo sono felice di avere raggiunto un buon livello, di strada in questo campo ho ancora da farne, mi piace avere una buona dimestichezza con gli strumenti informatici, è un obiettivo che mi sono prefissata di raggiungere, manipolare e usare apparecchiature complesse.					
<b>Disponibilità ad apprendere</b> (chi possiede questa caratteristica non si ferma a ciò che già sa; coltiva interessi di vario tipo, cercando attraverso diversi canali ciò che lo appassiona)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Mi appassiona poter imparare le cose che non so, in tutti i campi, ho sempre coltivato interessi di vario tipo.					
<b>Tolleranza allo stress</b> (caratteristica di chi si mantiene tendenzialmente rilassato, non eccessivamente preoccupato di fronte alle difficoltà)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Sì, ritengo di avere acquisito un buon equilibrio, difficilmente ho reazioni dettate dall'ansia o dal nervosismo e reagisco con calma di fronte alle difficoltà.					

Competenze trasversali	Scala di autovalutazione				
<b>Fiducia in sé</b> (convinzione di poter assolvere un compito, di assumere decisioni, di convincere gli altri in qualunque situazione, anche critica, o di reagire costruttivamente agli insuccessi)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Ho solitamente in tutti campi un buon livello di fiducia in me; anche di fronte ad un insuccesso (che potrebbe causare sfiducia e deprimermi), provo a trovare il lato positivo della faccenda.					
<b>Flessibilità e adattabilità</b> (capacità e volontà di adattarsi e di lavorare efficacemente in un'ampia gamma di situazioni o con persone e gruppo diversi)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Ho lavorato con persone diverse in situazioni diverse e mi sono ben integrata e adattata ai vari cambiamenti.					
<b>Autocontrollo</b> (capacità di conservare il controllo delle proprie emozioni e di evitare comportamenti negativi di fronte all'opposizione ed alla ostilità degli altri o in situazioni di lavoro emotive stressanti)	1	2	3	4	5
Situazioni in cui è riscontrabile l'effettivo esercizio della competenza  1. Si mi capita spesso di avere situazioni di lavoro emotive e stressanti, con comportamenti ostili e negativi da parte delle mie colleghe che da anni riesco a gestire e controllare.					

Scala di autovalutazione delle competenze:

1. Non rilevata	2. Scarsa o raramente espressa	3. Mediamente espressa	4. Pienamente espressa	5. Pienamente espressa e gestita
-----------------	--------------------------------	------------------------	------------------------	----------------------------------

## SCHEDA 5

### Autovalutazione raggiungimento degli obiettivi di apprendimento

Siamo ormai prossimi alla conclusione del percorso formativo ed è giunto il momento di fare il punto della situazione rispetto a quanto avete appreso o credete di avere appreso in ciascuna delle discipline studiate in termini di conoscenze e capacità.

Le capacità vengono espresse solitamente attraverso un verbo; le conoscenze sono invece introdotte da sostantivi.

Un esempio di conoscenza e capacità relative alla lingua e letteratura potrebbero essere:

- comprendere e analizzare criticamente testi letterari (capacità)
- generi letterari dell'ottocento (conoscenze)

Ovviamente l'esempio sopra menzionato è volutamente generico. Quello che vi è richiesto consiste nel riportare nei riquadri sottostanti, uno per ogni disciplina, ciò che ritenete di aver appreso. Non vi preoccupate della forma, l'importante è di procedere ad una effettiva autovalutazione.

Ogni riquadro contiene un elenco puntato dove inserire le informazioni; è possibile che gli spazi indicati da ciascun punto non siano sufficienti: aggiungetene tanti quanti ve ne servono; ugualmente è possibile il contrario: in questo caso non vi preoccupate di trovare una conoscenza e/o una capacità per ogni punto.

Buon lavoro!

#### UF 1 – Italiano

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

*conoscenze*

- D'annunzio: vita e opere (La pioggia nel pineto)
- Pascoli: vita e opere (il fanciullino, il nido)
- Pirandello: vita e opere (il fu Mattia Pascal e Uno, nessuno e centomila)
- Svevo: vita e opere (La conoscenza di Zenò)
- Ungaretti: vita e opere (La veglia, Lucca)
- Montale: vita e opere (Ossi di seppia)

*capacità*

- Analizzare e fare la parafrasi di un testo poetico
- Scrivere un saggio breve
- Elaborare un nuovo testo a partire da informazioni reperite da differenti tipologie di fonti

## UF 2 – Storia

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

### *conoscenze*

- L'età giolittiana
- La prima guerra mondiale
- A rivoluzione russa ed i trattati di pace
- Le conseguenze della guerra e l'avvento del fascismo
- Il regime fascista
- La crisi economica del '29
- Hitler ed il nazismo
- La seconda guerra mondiale
- La shoah e la resistenza
- Il dopoguerra

### *capacità*

- Collocare correttamente gli eventi storici nell'asse del tempo
- Comprendere le cause degli avvenimenti storici del '900
- Mettere in relazione avvenimenti storici con fenomeni di altra natura

## UF 3 – Matematica

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

### *conoscenze*

- Scomposizioni in fattori di prodotti notevoli
- Equazioni di 1° e 2° grado
- Equazioni pure, spurie, incomplete, monomie
- Disequazioni di 1° e 2° grado
- Disequazioni fratte
- Rette
- Funzioni
- Parabola
- Piano cartesiano

### *capacità*

- Scomporre in fattori i prodotti notevoli
- Svolgere operazioni inerenti i prodotti notevoli
- Svolgere equazioni di 1° e 2° grado
- Svolgere disequazioni di 1° e 2° grado
- Svolgere disequazioni fratte
- Svolgere le equazioni pure, spurie, incomplete, monomie
- Individuare i punti per disegnare una retta
- Individuare i punti per disegnare una funzione
- Individuare i punti per disegnare una parabola
- Applicare le formule per eseguire le operazioni richieste

## UF 4 – Economia aziendale

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

### *conoscenze*

- La situazione patrimoniale
- Stato patrimoniale, conto economico e nota integrativa
- L'analisi di bilancio per indici
- La contabilità gestionale
- L'analisi dei costi
- *Il break even point*
- *Il cash flow*
- Il reddito fiscale ed imposte dirette
- La programmazione ed il controllo aziendale
- La pianificazione aziendale
- TFR, INAIL, INPS
- La busta paga
- Rilevazioni contabili
- I contratti di lavoro
- Il sistema informativo aziendale

### *capacità*

- Comprendere nello specifico il funzionamento di un'azienda
- Individuare le normative di riferimento
- Redigere un bilancio di assestamento, ante assestamento e post assestamento
- Redigere una situazione patrimoniale ed un conto economico
- Realizzare un'analisi di bilancio in maniera civilistica e non
- Realizzare un'analisi per indici
- Predisporre una busta paga

## UF 5 – Diritto e economia

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

### *conoscenze*

- I singoli contratti (compravendita, locazione e affitto, bancari, assicurativi, leasing, factoring e franchising)
- I titoli di credito (cambiali e assegni)
- L'imprenditore
- Il ciclo economico

### *capacità*

- Utilizzare il codice civile
- Riconoscere le differenti tipologie di contratti
- Comprendere il ciclo economico

## UF 6 – Lingua inglese

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

### *conoscenze*

- Principali verbi irregolari
- Futuro e condizionale
- La lettera commerciale: struttura e tipologie
- Stock exchange
- Types of companies
- Franchising.
- Market research
- Elementi culturali della Gran Bretagna

### *capacità*

- Comprendere diverse tipologie di testi
- Scrivere brevi testi comunicativi
- Interagire in lingua al fine di fornire semplici informazioni

## UF 7 – Informatica e trattamento testi

Cosa ho imparato/penso di aver imparato in termini di

### *conoscenze*

- La struttura del calcolatore
- I sistemi operativi
- L'informatica nella gestione aziendale
- Le basi di dati
- Access
- Strumenti di presentazione
- Le reti di computer
- Crittografia e firma digitale.
- Differenti tipologie di lettere commerciali
- Fatture con *excel*

### *capacità*

- Creare e gestire un piccolo database
- Utilizzare *powerpoint* per elaborare strumenti di presentazione
- Impostare lettere commerciali con *word*
- Predisporre fatture

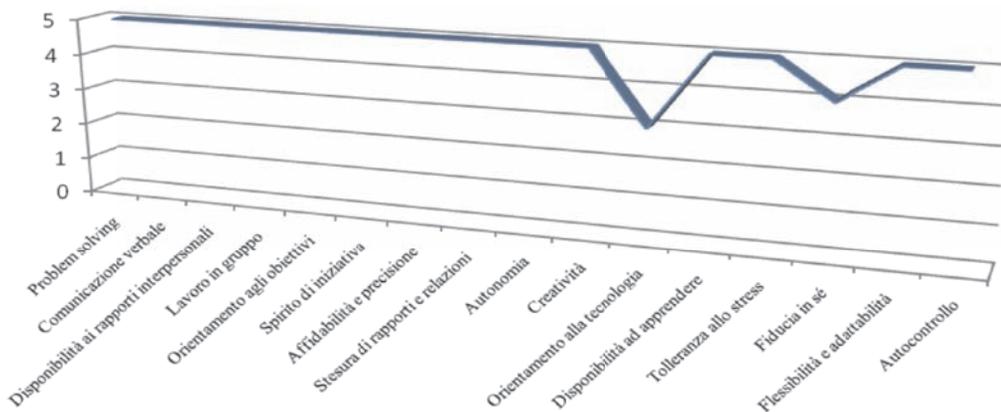
## SCHEDA 6

### Relazione di sintesi sull'attività di monitoraggio delle competenze

Dal 1979 XXXXX è la titolare di una piccola azienda tessile composta da 6 persone presso la quale si occupa prevalentemente della gestione amministrativa e contabile, dell'organizzazione del lavoro all'interno del laboratorio, nonché all'occorrenza (importanti commesse, sostituzione di personale, ecc.) del lavoro operativo con macchinari e tessuti. Oltre all'attività imprenditoriale, XXXXX è giunta al secondo mandato come presidente della sezione Unicoop Tirreno Est Maremma (vanta anche 7 anni di vicepresidenza) e annovera più di 25 anni di impegno come coordinatrice CNA su scala locale, regionale e nazionale. Al momento dell'iscrizione al progetto ACCEDI, il suo obiettivo era quello di conseguire il diploma non tanto perché utile a livello professionale (da questo punto di vista si sente molto realizzata), quanto piuttosto per soddisfare un'esigenza personale cresciuta negli anni.

### Quadro delle competenze trasversali rilevate<sup>4</sup>

Il livello di percezione delle proprie competenze trasversali è uniforme verso l'alto (si veda grafico sottostante). Le uniche due eccezioni riguardano l'*orientamento alla tecnologia* (sviluppato anche grazie alla partecipazione al percorso formativo) e la *fiducia in sé* (anche se nei vari colloqui di orientamento realizzati nell'ambito dell'attività di monitoraggio delle competenze, XXXXX ha sempre dimostrato una grande fiducia nelle proprie capacità riferendo di singole situazioni in cui sono state riconosciute specifiche competenze).



<sup>4</sup> Scala di autovalutazione delle competenze trasversali: 1. Non rilevata; 2. Scarsa o raramente espressa; 3. Mediamente espressa; 4. Pienamente espressa; 5. Pienamente espressa e gestita.

## Quadro delle competenze dichiarate come acquisite a conclusione del percorso formativo

La ricostruzione delle competenze maturate nello studio di ogni singola disciplina è stata precisa ed esaustiva con particolare riferimento alla matematica e all'economia aziendale come è facilmente intuibile nella tabella sottostante.

Disciplina	Competenze
<i>Italiano</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare e fare la parafrasi di un testo poetico</li> <li>• Scrivere un saggio breve</li> <li>• Elaborare un nuovo testo a partire da informazioni reperite da differenti tipologie di fonti</li> </ul>
<i>Storia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collocare correttamente gli eventi storici nell'asse del tempo</li> <li>• Comprendere le cause degli avvenimenti storici del '900</li> <li>• Mettere in relazione avvenimenti storici con fenomeni di altra natura</li> </ul>
<i>Matematica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scomporre in fattori i prodotti notevoli</li> <li>• Svolgere operazioni inerenti i prodotti notevoli</li> <li>• Svolgere equazioni di 1° e 2° grado</li> <li>• Svolgere disequazioni di 1° e 2° grado</li> <li>• Svolgere disequazioni fratte</li> <li>• Svolgere le equazioni pure, spurie, incomplete, monomie</li> <li>• Individuare i punti per disegnare una retta</li> <li>• Individuare i punti per disegnare una funzione</li> <li>• Individuare i punti per disegnare una parabola</li> <li>• Applicare le formule per eseguire le operazioni richieste</li> </ul>
<i>Economia aziendale</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere nello specifico il funzionamento di un'azienda</li> <li>• Individuare le normative di riferimento</li> <li>• Redigere un bilancio di assestamento, ante assestamento e post assestamento</li> <li>• Redigere una situazione patrimoniale ed un conto economico</li> <li>• Realizzare un'analisi per indici</li> <li>• Predisporre una busta paga</li> </ul>
<i>Diritto ed economia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il codice civile</li> <li>• Riconoscere le differenti tipologie di contratti</li> <li>• Comprendere il ciclo economico</li> </ul>
<i>Lingua inglese</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere diverse tipologie di testi</li> <li>• Scrivere brevi testi comunicativi</li> <li>• Interagire in lingua al fine di fornire semplici informazioni</li> </ul>
<i>Informatica e trattamento testi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e gestire un piccolo database</li> <li>• Utilizzare <i>powerpoint</i> per elaborare strumenti di presentazione</li> <li>• Impostare lettere commerciali con word</li> <li>• Predisporre fatture</li> </ul>

## SCHEDA 7

### Le regole della casa di...

“Chi ci vive in questa casa? Chi è che torchia le mele, filtra il sidro e pulisce tutto? Chi ci vive in questa casa e respira tutto quell’aceto? Quelle regole le ha scritte qualcuno che non vive qui dentro. Quelle regole non sono le nostre, noi dobbiamo scrivere le regole e lo facciamo giorno dopo giorno” (*Le regole della casa del sidro, Lasse Hallström, USA, 1999*).

Con queste parole Mr. Rose invita i suoi compagni a riflettere sul fatto che sono loro stessi a definire quotidianamente le regole che disciplinano l’uso del proprio alloggio. Allo stesso modo, provate a pensare a cinque regole che governano i vostri rapporti con il mondo esterno.

1. Per favore non

.....  
.....  
.....  
.....

2. Per favore non

.....  
.....  
.....  
.....

3. Per favore non

.....  
.....  
.....  
.....

4. Per favore non

.....  
.....  
.....  
.....

5. Per favore non

.....  
.....  
.....  
.....

## SCHEDA 8

### Pillola rossa, pillola blu,...

"È la tua ultima occasione, se rinunci non ne avrai altre. Pillola azzurra, fine della storia: domani ti sveglierai in camera tua, e crederai a quello che vorrai. Pillola rossa, resti nel paese delle meraviglie, e vedrai quant'è profonda la tana del bianconiglio. Ti sto offrendo solo la verità, ricordalo. Niente di più."

Pensa alle scelte che hai fatto nella tua vita, dagli un nome ed inseriscilo nella pillola, poi analizza tale scelta individuando almeno un vantaggio ed uno svantaggio dell'aver intrapreso quella scelta.

	PRO	CONTRO
<input type="text"/>		

## SCHEDA 9

### Risorse e limiti

Dopo aver ascoltato il consulente di orientamento individua le tue caratteristiche risorse e i tuoi personalissimi limiti raccontando di fianco il momento in cui si sono “manifestati”

		QUELLA VOLTA CHE...
RISORSE		

		QUELLA VOLTA CHE...
LIMITI		

## SCHEDA 10

### Io sono un altro<sup>5</sup>



"Scegli un aneddoto, una piccola esperienza che ricordi e racconti volentieri. Circoscrivi l'episodio in un tempo ed uno spazio precisi, cercando di osservarlo dall'esterno. Tu sei un altro personaggio, qualcuno che guarda dall'esterno e racconta. Quando sei pronto, assegna un nome a questo personaggio esterno che ti sta guardando e racconta la storia in prima persona dal suo punto di vista."

<sup>5</sup> La scheda rielabora uno strumento tratto da Batini, Giusti (2008).

## SCHEDA 11

### Dopo pochi mesi...

*Il gioco dell'incipit*

Dopo aver scelto se narrare una storia verosimile o inverosimile, continua il racconto iniziato.

- Racconto realistico
- Racconto fantastico o fiabesco

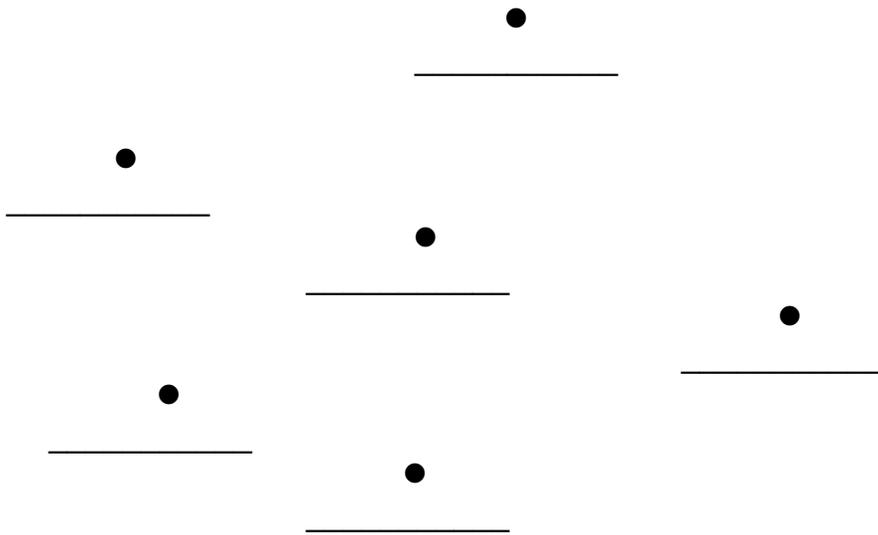
Il primo giorno che sono entrato in aula per il corso di del progetto “ACCEDI – ACCESso al DIploma” mi sembra fosse il 23 luglio. Quello che davvero non avrei immaginato, con tutti i pensieri che mi giravano per la testa, era che poi, dopo pochi mesi...



## SCHEDA 13

### Unire i puntini<sup>6</sup>

Inserisci sotto ciascun punto le scelte più significative che hai fatto negli ultimi anni. Collegale tra di loro trovando una direzione, un senso. In che direzione stai andando? Quali pensi che sia la prossima scelta che dovrai fare?



<sup>6</sup> La scheda è tratta da Giusti, Alessandri (2011).

# Appendice 2

## Guide per l'uso della piattaforma

di Fabio Pietro Corti

Nell'ambito del progetto ACCEDI è stata utilizzata una piattaforma *open source* Moodle situata nel sito internet *www.diplomarsionline.it*, gestito per conto del progetto Diploma online dal Polo scolastico "Luciano Bianciardi" di Grosseto (ex Istituto Professionale di Stato "L. Einaudi").

Allo scopo di favorire l'utilizzo della piattaforma, sono state create delle guide destinate ai docenti e agli studenti.

## SCHEDA 1

### Guida operativa per docenti

Il primo passo da compiere è collegarsi al sito dove è installato l'ambiente di apprendimento (nel caso del progetto Accedi [www.diplomarsionline.it/ACCEDI](http://www.diplomarsionline.it/ACCEDI)). Una volta arrivati alla schermata iniziale, occorre inserire nome utente e password di riferimento assegnati dall'amministratore incaricato.

Dopo essere entrati, si arriva all'elenco dei periodi didattici dove è stata assegnata la docenza, esattamente come nella schermata riportata di seguito.

The screenshot shows the ACCEDI platform interface. At the top, there is a logo of an owl and the text "ACCE.DI. - ACCESSO al DIPLOMA" and "Piattaforma di apprendimento". The user profile "Fabio Pietro Corti" is visible in the top right corner. The date "Lunedì 19 Dicembre 2011" is shown. The main content area displays the course "ACCE.DI. - III - RO" and the "Progetto ACCEDI III PERIODO DIDATTICO". The left sidebar contains navigation options: "Utenti online" (Fabio Pietro Corti), "Persone" (Partecipanti), "Attività" (Forum, Quiz, Risorse, Targets, Wiki), and "Ricerca nei forum". The main content area lists subjects: "1 ITALIANO" (ENCICLOPEDIA DI BASE) and "2 STORIA" (PARLIAMO DI STORIA). The right sidebar shows "Ultime notizie" with a list of recent posts.

Per accedere ad ogni periodo didattico è sufficiente cliccare sul titolo della classe che si desidera visitare.

Dalla pagina iniziale si accede alle materie, alle risorse e alle attività predisposte per l'ambiente di apprendimento.

In ogni periodo didattico al quale si ha accesso si trovano tre sezioni di riferimento.

Nella parte sinistra dello schermo si interagisce con le seguenti sezioni:

- Utenti online → per vedere gli utenti collegati nello stesso momento, da questo modulo è possibile inviare un messaggio privato all'utente che si desidera contattare semplicemente cliccando sul pulsante raffigurato dall'icona di una busta da lettera chiusa. È altresì possibile iniziare una chat con gli iscritti cliccando sul medesimo bottone a patto che l'utente al quale si scrive sia collegato nello stesso momento, se invece l'utente si è disconnesso nel corso degli ultimi 5 minuti il nostro messaggio sarà automaticamente inoltrato all'utente contattato dal sistema Moodle.
- Persone → per vedere l'elenco degli iscritti al periodo didattico e per conoscere da quanto tempo hanno effettuato l'ultima connessione.
- Attività → per accedere direttamente a Forum, Quiz, Risorse e Wiki.
- Ricerca nei forum: per trovare direttamente la discussione pubblicata in un forum della classe virtuale.
- Amministrazione → per poter modificare il proprio profilo.
- Categorie di Corso → per poter accedere agli altri corsi ai quali si insegna.
- Alla destra dello schermo si trovano:
- Ultime notizie → gli aggiornamenti relativi agli ultimi post sui forum pubblicati dagli altri utenti.
- Prossimi eventi → gli appuntamenti calendarizzati da voi o dai vostri colleghi.
- Attività recente → gli aggiornamenti relativi alle ultime risorse pubblicate nel sito o alle nuove discussioni create nel forum o ai nuovi quiz o wiki creati all'interno dell'aula virtuale.

Per visualizzare una singola materia basta cliccare sul pulsante raffigurato da questa icona  e si ottiene come risultato, la nostra classe virtuale con in evidenza la materia scelta e le altre momentaneamente nascoste fino a quando non si desidera visualizzarle nuovamente cliccando nuovamente sul pulsante.

Il docente può decidere di evidenziare una materia cliccando sull'icona  .

Nella parte centrale dello schermo si trova il “cuore” dell'ambiente di apprendimento rappresentato dall'elenco a cascata delle materie. All'interno di ciascun argomento/materia si trovano le risorse, gli strumenti e le attività previste ed impostabili dal docente di riferimento in collaborazione con l'amministratore. Per poter modificare i moduli, aggiungere risorse o attività all'interno dell'ambiente di apprendimento deve essere avviata la funzione di MODIFICA e per farlo occorre cliccare sul pulsante “ATTIVA MODIFICA” presente in alto sulla destra dello schermo come riportato nella figura sotto.

**Attiva modifica**

Una volta attivato l'ambiente virtuale muterà il suo aspetto notevolmente come indicato nella figura riporta di seguito.



Ogni singolo aspetto della classe virtuale diventa così modificabile. Le opzioni che si hanno a disposizione sono rappresentati dai seguenti pulsanti:

-  serve per aumentare o ridurre il rientro di una risorsa all'interno della classe virtuale;
-  serve per spostare la risorsa selezionata da una parte del corso virtuale ad un'altra;
-  serve per modificare il contenuto e/o il titolo della risorsa selezionata;
-  serve per cancellare la risorsa selezionata dalla classe virtuale;
-  serve per nascondere la risorsa selezionata agli studenti.

Al termine del modulo che delimita ogni singolo argomento/materia vi è la possibilità di aggiungere un'attività o una risorsa.

Le attività che si possono aggiungere in ogni classe virtuale sono le seguenti:

- **Compito Offline** → Cliccando su questa particolare attività si vuole assegnare agli studenti un compito da svolgere non simultaneamente, ma entro un tempo stabilito. Il docente deve dare un titolo al compito, descrivere l'assegnazione e l'esercitazione che lo studente dovrà svolgere, la valutazione (se in centesimi o in altri termini), la data di inizio e di fine della consegna. Una volta riempiti tutti questi campi sarà possibile aggiungere il compito da assegnare cliccando su uno dei due pulsanti "Salva e torna al corso", per tornare all'interno dell'aula virtuale o "Salva e visualizza" per visualizzare l'attività appena inserita.
- **Forum** → con questo forum si ha la possibilità di creare una categoria di discussioni che si intendo avviare per la specifica materia di insegnamento. Per creare un forum occorre inserire un titolo e un'introduzione e poi cliccare su uno dei due pulsanti "Salva e

torna al corso”, per tornare all’interno dell’aula virtuale o “Salva e visualizza” per visualizzare” l’attività appena inserita. Per avviare subito una discussione, che può anche essere avviata da uno studente del corso, è sufficiente cliccare sul forum e poi sul pulsante “Aggiungi un nuovo argomento di discussione”. È opportuno ricordare che quando si avvia una discussione deve essere anche inserito il primo messaggio inerente l’argomento, oltre al titolo che si desidera assegnare alla discussione, cliccando poi sul pulsante “invia al forum” si otterrà la pubblicazione del messaggio all’interno del forum. Il messaggio può essere modificato e rivisto nei 30 minuti successivi alla pubblicazione.

Vale la pena sottolineare che ogni messaggio pubblicato in un forum può contenere un allegato di qualsiasi tipologia di file non superiore ai 10 Megabyte.

- **Quiz:** quest’attività serve per creare dei questionari ai quali gli studenti devono rispondere entro una certa data stabilita dal docente. Per creare un quiz occorre inserirne il titolo, un testo introduttivo, la scala di valutazione con relativo feedback ed il numero delle domande che si desidera visualizzare per pagina. Una volta salvato il Quiz occorre creare le domande da caricare sullo specifico questionario che si desidera impostare. All’interno dell’ambiente moodle possono essere create le seguenti tipologie di domande:
  - Risposta multipla → in relazione a una domanda di questo tipo (che può comprendere anche un’immagine) lo studente può scegliere tra più risposte. Ci sono due tipi di domande a risposta multipla - a singola risposta o a più risposte.
  - Risposta breve → in risposta a una domanda (che può comprendere anche un’immagine) lo studente scrive una parola o una breve frase. Ci possono essere anche più risposte corrette, ciascuna con un voto differente. Le risposte possono, o meno, essere sensibili alla presenza di caratteri maiuscoli.
  - Numerica → dal punto di vista dello studente, una domanda numerica appare come una domanda a risposta breve. La differenza consiste nel fatto che le risposte numeriche possono avere un errore accettabile. Questo permette di impostare un intervallo continuo di risposte valide.
  - Vero/Falso → in risposta a una domanda di questo tipo (che può anche contenere un’immagine) lo studente può solo scegliere tra Vero e Falso.
  - Corrispondenza → viene presentata una lista di sotto-domande, insieme alla lista (non ordinata) delle corrispondenti risposte. Lo studente deve “accoppiare” la risposta giusta ad ogni sotto-domanda.
  - “Riempimento di vuoti” (Cloze) → queste domande, molto flessibili, consistono in un passaggio di testo (in formato Moodle) che ha uno o più box con varie possibili risposte, del tipo ‘scelta multipla’, ‘risposta breve’ e ‘numerica’.
  - Corrispondenze a risposte brevi casuali → dal punto di vista dello studente, queste domande appaiono come quelle di tipo a corrispondenza. La differenza è che le sotto-domande sono pescate a caso dalle domande a Risposta breve della stessa categoria.
  - Domanda casuale → una domanda casuale in un quiz è rimpiazzata da una domanda scelta a caso nella categoria di domande impostata.
  - Domanda commento → queste non sono effettivamente domande. Servono solamente a scrivere del testo senza richiedere alcuna risposta. Possono servire per scrivere, per esempio, una descrizione introduttiva di un successivo gruppo di domande.

- Domanda con Calcolo → le domande con calcolo offrono un modo per creare domande individuali di tipo numerico utilizzando caratteri jolly che sono sostituiti con valori individuali ogni volta che il quiz è eseguito.
- Risposta a Testo libero → in relazione a una domanda (che può anche includere un'immagine) lo studente scrive una risposta in formato solo testo.
- **Wiki:** per costruire un glossario partendo da zero occorre creare una wiki definendo per prima cosa titolo e descrizione. Il passo successivo consiste nel creare un termine, senza inserirne il contenuto, tra parentesi quadre e poi salvare. Una volta salvato il termine inserito apparirà con un punto interrogativo accanto, cliccando sul punto interrogativo si potrà inserire la descrizione esplicativa del termine pubblicato e così via per tutte le voci che si vogliono inserire.

Le risorse che si possono aggiungere in ogni classe virtuale sono le seguenti:

- **Etichetta** → l'etichetta non è una vera e propria risorsa. È un elemento che vi consente di inserire testi ed immagini all'interno della home page del corso. Per inserirla basta riempire il form testuale e salvare.
- **Link a file o sito web** → le Risorse sono i contenuti del corso: le informazioni che il docente mette a disposizione degli studenti. Le risorse possono essere costituite da file caricati sui File del corso, pagine redatte direttamente in Moodle oppure pagine web residenti su altri siti che appariranno come parte integrante del corso. Per caricare una risorsa sul server occorre cliccare sul pulsante "Trasferisce un file sul server" e poi aggiungerlo con una procedura del tutto identica ai passaggi che abitualmente si compiono per allegare un file ad un messaggio di posta elettronica. Una volta completato il caricamento occorre scegliere il file caricato che si trova nell'elenco dei file contenuti nella classe virtuale e poi dare un titolo alla risorsa, salvare ed il caricamento è completato con il nuovo file aggiunto nell'ambiente Moodle.
- **Cartella** → le cartelle sono uno strumento utile quando si desidera caricare con un semplice passo più file relativi ad un argomento. Seguendo la stessa procedura dei Link a file o sito web per il caricamento dei file scelti nel nostro server, è possibile racchiudere i file in un'unica cartella creata dagli appositi pulsanti sul server. Al momento che si decide di aggiungere una cartella nella classe virtuale basta inserire un titolo, una descrizione e selezionare la cartella precedentemente creata nel server per poi salvarla nella materia desiderata.

## SCHEDA 2

### Guida operativa per studenti

Il primo passo da compiere è collegarsi al sito dove è installato l'ambiente di apprendimento (nel caso del progetto Accedi [www.diplomarsionline.it/ACCEDI](http://www.diplomarsionline.it/ACCEDI)). Una volta arrivati alla schermata iniziale occorre inserire nomeutente e password di riferimento assegnati dall'amministratore incaricato.

Una volta entrati si arriva all'elenco dei periodi didattici assegnati, esattamente come nella schermata riportata di seguito.

The screenshot displays the ACCEDI platform interface. At the top, there is a header with the owl logo, the text 'ACCE.DI. - ACCESSO al DIPLOMA', and the user's name 'Fabio Pietro Corti' with a profile picture. Below the header, there is a navigation bar with a home icon, the date 'Lunedì 19 Dicembre 2011', and a breadcrumb trail 'ACCE.DI. > ACCE.DI. - III - RO'. The main content area is titled 'Indice degli argomenti' and features a large heading 'Progetto ACCEDI III PERIODO DIDATTICO'. Below this, there are several sections: 'Forum News', 'Consulenze di Orientamento', and 'Forum di diritto ed economia'. The main content is organized into two numbered sections: '1 ITALIANO' and '2 STORIA'. Under '1 ITALIANO', there is an 'ENCICLOPEDIA DI BASE' section with a list of authors: Gabriele d'Annunzio, Giovanni Pascoli, Luigi Pirandello, Italo Svevo, La Coscienza di Zeno - Lettura ad alta voce, Giuseppe Ungaretti, Giuseppe Ungaretti legge se stesso, and Eugenio Montale. Under '2 STORIA', there is a 'PARLIAMO DI STORIA - Forum di discussione sulle lezioni e lo studio della storia' section. On the left side, there is a sidebar with 'Utenti online' (showing Fabio Pietro Corti), 'Persone' (showing Partecipanti), 'Attività' (showing Forum, Quiz, Risorse, Targets, Wiki), and 'Ricerca nei forum'. On the right side, there is a 'Ultime notizie' section with a list of recent updates, including dates and times, and links to news items.

Per accedere ad ogni periodo didattico è sufficiente cliccare sul titolo della classe dove si desidera entrare.

Dalla pagina iniziale si accede alle materie, alle risorse e alle attività predisposte per l'ambiente di apprendimento.

In ogni periodo didattico al quale si ha accesso si trovano tre sezioni di riferimento. Nella parte sinistra dello schermo si interagisce con le seguenti sezioni:

- **Utenti online** → per vedere gli utenti collegati nello stesso momento, da questo modulo è possibile inviare un messaggio privato all'utente che si desidera contattare semplicemente cliccando sul pulsante raffigurato dall'icona di una busta da lettera chiusa. È altresì possibile iniziare una chat con gli iscritti cliccando sul medesimo bottone a patto che l'utente al quale si scrive sia collegato nello stesso momento, se invece l'utente si è disconnesso nel corso degli ultimi 5 minuti il nostro messaggio sarà automaticamente inoltrato all'utente contattato dal sistema Moodle.
- **Persone** → per vedere l'elenco degli iscritti al periodo didattico e per conoscere da quanto tempo hanno effettuato l'ultima connessione.
- **Attività** → per accedere direttamente a: Forum, Quiz, Risorse e Wiki.
- **Ricerca nei forum** → per trovare direttamente la discussione pubblicata in un forum della classe virtuale.
- **Amministrazione** → per poter modificare il proprio profilo.
- **Categorie di Corso** → per poter accedere agli altri corsi ai quali si insegna.

Alla destra dello schermo si trovano:

- **Ultime notizie** → gli aggiornamenti relativi agli ultimi post sui forum pubblicati dagli altri utenti.
- **Prossimi eventi** → gli appuntamenti calendarizzati da voi o dai vostri colleghi.
- **Attività recente** → gli aggiornamenti relativi alle ultime risorse pubblicate nel sito o alle nuove discussioni create nel forum o ai nuovi quiz o wiki creati all'interno dell'aula virtuale.

Per visualizzare una singola materia basta cliccare sul pulsante raffigurato da questa

icona  e si ottiene come risultato, la nostra classe virtuale con in evidenza la materia scelta e le altre momentaneamente nascoste fino a quando non si desidera visualizzarle nuovamente cliccando nuovamente sul pulsante.

## SCHEDA 3

### Netiquette per la piattaforma MOODLE

Etica e norme di buon uso dei servizi di rete: fra gli utenti dei servizi telematici di rete, prima fra tutte la rete Internet, si sono sviluppati nel corso del tempo una serie di “tradizioni” e di “principi di buon comportamento” (galateo) che vanno collettivamente sotto il nome di “netiquette”. Tenendo ben a mente che l’entità che fornisce l’accesso ai servizi di rete (provider, istituzione pubblica, datore di lavoro, etc.) può regolamentare in modo ancora più preciso i doveri dei propri utenti, riportiamo in questo documento un breve sunto dei principi fondamentali della “netiquette”, a cui tutti sono tenuti ad adeguarsi.

Il rispetto della netiquette non è imposto da alcuna legge, ma si fonda su una convenzione ormai di generale condivisione.

Il mancato rispetto della netiquette comporta una generale disapprovazione da parte degli altri utenti della Rete, solitamente seguita da un isolamento del soggetto “maleducato” e talvolta dalla richiesta di sospensione di alcuni servizi utilizzati per compiere atti contrari ad essa.

È responsabilità dei soggetti autorizzati all’accesso, anche temporaneo, alla Piattaforma Moodle di adottare tutte le azioni ragionevoli per assicurare la conformità delle proprie norme con quelle qui esposte e per assicurare che non avvengano utilizzi non ammessi della Piattaforma Moodle.

In caso di accertata inosservanza di queste norme, gli amministratori e tecnici autorizzati della Piattaforma Moodle prenderanno le opportune misure, necessarie al ripristino del corretto funzionamento di essa, compresa la sospensione temporanea o definitiva dell’accesso alla piattaforma stessa dell’utente che ha commesso infrazione.

Sulla piattaforma Moodle SONO VIETATE alcune attività e ci si deve attenere alle regole di seguito indicate:

1. NON inviare tramite forum, chat, messaggistica interna messaggi pubblicitari o comunicazioni che non siano stati sollecitati in modo esplicito;
2. NON fornire a soggetti non autorizzati all’accesso alla Piattaforma Moodle altri servizi che la includono, nonché permettere il transito di dati e/o informazioni tra due soggetti entrambi non autorizzati all’accesso alla piattaforma;
3. NON diffondere virus, trojan o altri programmi in un modo che danneggi, molesti o perturbi le attività di altre persone, utenti o compromettere il funzionamento o i servizi disponibili sulla piattaforma Moodle e su quelle ad essa collegati (attività per altro che costituiscono dei veri e propri crimini elettronici) e come tali sono punibili dalla legge.
4. NON creare o trasmettere (se non propriamente in modo controllato e legale) qualunque immagine, dato o altro materiale offensivo, diffamatorio, osceno, indecente, o che attenti alla dignità umana, specialmente se riguardante il sesso, la razza o il credo;
5. NON trasmettere materiale commerciale e/o pubblicitario non richiesto (“spamming”) e NON permettere che le proprie risorse siano utilizzate da terzi per questa attività;
6. NON danneggiare, distruggere, cercare di accedere senza autorizzazione ai dati o violare la riservatezza di altri utenti, compresa l’intercettazione o la diffusione di parole di accesso (password), chiavi crittografiche riservate e ogni altro “dato personale” come de-

- finito dalle leggi sulla protezione della privacy;
7. NON svolgere sulla Piattaforma Moodle ogni altra attività vietata dalla legge dello Stato, dalla normativa Internazionale, nonché dai regolamenti e dalle consuetudini (“Netiquette”) di utilizzo delle reti e dei servizi di Rete acceduti;
  8. NON violare la sicurezza di archivi e computer della rete;
  9. NON violare la privacy di altri utenti della rete, leggendo o intercettando la posta elettronica loro destinata.

Vi sono inoltre altre regole di comportamento:

- Rispettare i copyright nella pubblicazione di immagini, audio, video e altro materiale coperto dai diritti d’autore.
- Il software reperibile sulla rete può essere coperto da brevetti e/o vincoli di utilizzo di varia natura. Leggere sempre attentamente la documentazione di accompagnamento prima di utilizzarlo, modificarlo o redistribuirlo in qualunque modo e sotto qualunque forma.
- Tutti gli utenti a cui vengono forniti accessi alla Piattaforma Moodle devono essere riconosciuti ed identificabili. Devono perciò essere attuate tutte le misure che impediscano l’accesso a utenti non identificati.
- La rete è utilizzata come strumento di lavoro da molti degli utenti. Nessuno di costoro ha tempo per leggere messaggi inutili o frivoli o di carattere personale, e dunque non di interesse generale.
- Qualunque attività che appesantisca il traffico sulla rete, quale per esempio il trasferimento di archivi voluminosi, deteriora il rendimento complessivo della rete. Si raccomanda pertanto di effettuare queste operazioni in orari diversi da quelli di massima operatività (per esempio di notte), tenendo presenti le eventuali differenze di fuso orario.

## NETIQUETTE FORUM, CHAT, MESSAGGISTICA INTERNA

1. È vietata ogni forma di pubblicità.
2. Non pubblicare mai, senza l’esplicito permesso dell’autore, il contenuto di messaggi di posta elettronica.
3. Non condurre “guerre di opinione” sulla rete a colpi di messaggi e contromessaggi: se ci sono diatribe personali, è meglio risolverle via posta elettronica in corrispondenza privata tra gli interessati.
4. Non usare i caratteri tutti in maiuscolo nel titolo o nel testo dei tuoi messaggi, nella rete questo comportamento equivale ad “urlare” ed è altamente disdicevole.
5. Nel caso in cui il gruppo sia gestito da un moderatore, egli potrà intervenire per far rispettare le regole, altrimenti saranno gli stessi utenti ad intervenire per protestare nel caso di una violazione dell’etichetta.
6. Evitare di assumere posizioni provocatorie: è molto facile generare discussioni (*flames*) a volte anche spiacevoli.
7. Riflettere bene su come il destinatario possa reagire al tuo messaggio.
8. Non diffondere alcun messaggio a catena.
9. Non usare i forum, chat o messaggistica interna per alcun proposito illegale o non etico.

# Appendice 3

## Esempi di materiali didattici

a cura di Elisa Baldi

Nell'ambito del progetto ACCEDI sono stati sviluppati prodotti multimediali con finalità didattiche (dispense) fruibili sul sito internet *www.diplomarsionline.it* o tramite memoria usb.

La progettazione e la realizzazione dei prodotti multimediali è dovuta a uno staff composto da Simone Giusti, Elisa Baldi, Sara Magrini, Maurizio Cavina, Silvio Paladini, Elena Salvatori, Enrica Pizzimenti, Sauro Pareschi, Paolo Cencini, Antonella Piani, Lucia Regola, Sandra Roghi, Miria Vannini, Donatella Leoni, Gabriella Solari, Pierluigi Cogotzi, Argia Palombi.

Sono state individuate le seguenti tipologie di dispense:

- dispense elaborate con word processor (testi espositivi con mappe, tabelle, schemi, ecc.)
- presentazioni elaborate in forma di slideshow
- schede per guidare l'utente all'uso di materiali presenti su internet (LO di Trio, audio, video tutorial, dizionari, enciclopedie, ecc.)

## GUIDA ALLO STUDIO DELLA GRAMMATICA ITALIANA

### Un corso online di grammatica italiana

L'Istituto Tecnico Rondani di Parma mette a liberamente e gratuitamente a disposizione un corso di grammatica elaborato da una sua docente, la professoressa Bruna Bassi. Per usufruire del corso non è necessario iscriversi. È sufficiente andare al link <http://www.itg-rondani.it/dida/italiano/index.htm> e selezionare uno dei moduli.



The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.itg-rondani.it/dida/italiano/index.htm>. The page title is "GRAMMATICA ITALIANA". On the left, there is a navigation menu with the following items: [Presentazione](#), [LA COMUNICAZIONE](#), [LINGUISTICA](#), [FORMA E SIGNIFICATO DELLE PAROLE](#), [FONOLOGIA](#), [AGGETTIVO](#), [ARTICOLO](#), [AVVERBIO](#), [NOME](#), [PRONOME](#), [INTERIEZIONE](#), [CONGIUNZIONE](#), [PREPOSIZIONE](#), and [VERBI](#). Below the menu are links for "Link consigliati" and "L'autrice". A ShinyStat counter shows 391892. The main content area features the title "GRAMMATICA ITALIANA" and the text: "Lezioni di grammatica italiana prodotte da Ente Scuola Edile di Parma" with the email [esep@interbusiness.it](mailto:esep@interbusiness.it). It includes logos for the European Union, the Italian Ministry of Labor and Social Policies, the Province of Parma, and Ente Scuola Edile. The text states: "I materiali didattici sono stati finanziati grazie con il contributo FSE G.P. n° 937 del 23/11/01 con il numero 536/01 Ente Scuola Edile". It also mentions: "Il materiale è reperibile in forma di corso strutturato sulla piattaforma del Laboratorio Territoriale di Telematica di Parma all'indirizzo: <http://studionline.itt.it>". The author is identified as "autore: [bruna.bassi@libero.it](mailto:bruna.bassi@libero.it) docente I.T.G. CAMILLO RONDANI PARMA". At the bottom, it notes: "Gli esercizi di autovalutazione sono scaricabili in formato zip e necessitano del programma PERCEPTION per essere utilizzati. [Clicca qui per scaricarli](#)".

Si legge nelle istruzioni:

“Lo studente dovrà collegarsi al sito ove verranno pubblicati i moduli ed avere, eventualmente la possibilità di scaricarli su disco fisso, onde evitare inutili spese di collegamento.

Dopo aver studiato, eseguirà gli esercizi che accompagnano ogni unità didattica.

Nei corsi on-line a modalità mista (a distanza ed in presenza) li spedisce via e-mail all'insegnante che provvederà a correggerli e a rimandarglieli. Tali esercizi saranno comunque accompagnati da altri di autovalutazione (risposta giusta già online a fine esercizio)”.

Di seguito si riportano i moduli ritenuti più utili.

Titolo modulo	Contenuti	Tempo
<b>La forma e il significato delle parole</b>	<p>La struttura delle parole.</p> <p>Parole primitive e parole derivate; suffissi e prefissi; parole alterate.</p> <p>Parole composte; parole frase; parole macedonia; unità lessicali; famiglie di parole.</p> <p>Concetto di significato.</p> <p>La lingua come rete di significati. I campi semantici.</p> <p>Sinonimia, antonimia, inclusione, omonimia, polisemia.</p> <p>Denotazione e connotazione.</p> <p>Il trasferimento di significato: metafora, metonimia e antonomasia.</p>	8 ore
<b>Fonologia</b>	<p>La produzione dei suoni. fonemi e grafemi.</p> <p>Vocali, consonanti, digrammi e trigrammi, semiconsonanti, dittonghi e tritonghi, iato, le lettere straniere.</p> <p>La sillaba, tipi di sillabe, divisione delle parole in sillabe, elisione, troncamento.</p> <p>I segni di punteggiatura.</p> <p>L'uso della maiuscola.</p>	8
<b>Morfologia</b>	<p>L'articolo: determinativi e indeterminativi, partitivi, usi particolari dell'articolo.</p> <p>Il nome. Comuni e propri, concreti e astratti, individuali e collettivi, maschile e femminile, singolare e plurale, invariabili, difettivi sovrabbondanti, primitivi e derivati, alterati e composti</p> <p>I modi del verbo: persona, numero. L'indicativo. Il congiuntivo. Il condizionale. L'imperativo. L'infinito, il participio, il gerundio. La forma del verbo: Verbi transitivi e intransitivi. Forma attiva, passiva, riflessiva. I verbi impersonali. Verbi ausiliari e servili: Ausiliare essere e ausiliare avere. I verbi servili. La coniugazione degli ausiliari. La coniugazione del verbo: Le tre coniugazioni attive. La coniugazione passiva. La coniugazione riflessiva. Casi particolari del verbo: I verbi difettivi e sovrabbondanti. I verbi irregolari.</p> <p>L'aggettivo: qualificativo, forma, genere, numero, concordanza, funzione, posizione. L'aggettivo sostantivato. Aggettivo con valore avverbiale. Aggettivo primitivo, derivato, alterato, composto. I gradi dell'aggettivo: positivo, comparativo, superlativo. Gli aggettivi determinativi, possessivi, dimostrativi, identificativi, indefiniti, numerali, interrogativi, esclamativi.</p> <p>Il pronome o sostituito. Pronomi personali soggetto, complemento, riflessivi. I pronomi possessivi, dimostrativi, identificativi, indefiniti, relativi e misti, interrogativi ed esclamativi.</p> <p>L'avverbio: di modo di tempo, di luogo, di quantità, di valutazione, interrogativi, esclamativi. I gradi dell'avverbio. L'alterazione dell'avverbio. Le locuzioni avverbiali.</p> <p>La proposizione: proprie e improprie. Le locuzioni prepositive.</p> <p>La congiunzione: coordinanti e subordinanti. L'interiezione.</p>	53 ore
<b>Sintassi della frase semplice</b>	<p>La frase semplice e la frase complessa. La frase minima, l'espansione della frase minima, il predicato, il predicato verbale ed il predicato nominale, l'attributo, l'apposizione, i complementi, il complemento oggetto, i più importanti complementi indiretti.</p>	10 ore
<b>Sintassi della frase complessa</b>	<p>La frase complessa o periodo. Proposizioni principali, coordinate e subordinate, la proposizione principale o indipendente, la coordinazione, la subordinazione, i principali tipi di proposizioni subordinate, la proposizione subordinata condizionale e il periodo ipotetico, il discorso diretto ed il discorso indiretto.</p>	10 ore

## Una guida pratica e veloce

Per chi voglia risolvere dubbi o cerca informazioni è possibile usufruire del sito “RIPASIAMO L’ITALIANO - GUIDA PRATICA ALLA GRAMMATICA ITALIANA” all’indirizzo <http://grammatica-italiana.dossier.net/>

“In questa sezione di Dossier.Net presentiamo una guida pratica alla grammatica ed all’uso corretto della lingua italiana. Ovviamente, non si ha la pretesa di essere esaustivi, ma si ha solo il desiderio di offrire un ausilio sintetico a chi desidera scrivere e parlare nel modo più appropriato.

I lettori più attenti troveranno in queste pagine dei pulsanti: cliccandoci sopra si potranno leggere gli approfondimenti sui vari argomenti e si potrà accedere a dei test in linea (posti alla fine di ogni sezione), con cui verificare il livello di conoscenza della lingua italiana”.

## Un consulente linguistico a portata di mouse

Per chi cerca risposte affidabili ai propri dubbi e alle proprie curiosità, il sito dell’Accademia della Crusca mette a disposizione una sezione specificamente dedicata alla consulenza linguistica: <http://www.accademiadellacrusca.it/clic.shtml>

“In questo spazio dedicato alla consulenza l’Accademia della Crusca si propone di fornire agli utenti un servizio articolato su più livelli: una redazione, composta da linguisti, compie un primo lavoro di esame dei quesiti che arrivano, classificandoli per argomenti e formulando risposte che solo in rari casi potranno essere personali ma che cercheranno invece di soddisfare più richieste contemporaneamente. Il servizio si avvale della collaborazione del Centro di Consulenza sulla Lingua Italiana Contemporanea (CLIC): gli accademici e i linguisti che ne fanno parte forniranno i risultati delle loro ricerche sotto forma di risposte sintetiche, articoli, schede di neologismi o altro materiale simile.

Verranno trattate anche questioni di rilevanza generale, indipendentemente dalle richieste pervenute, con l’intento di stimolare la riflessione su tratti salienti dell’italiano attuale”.

## INTRODUZIONE ALLA COMUNICAZIONE SCRITTA

### 1. La comunicazione scritta

#### 1.1 *Le caratteristiche della comunicazione scritta*

La comunicazione scritta è, da un certo punto di vista, più semplice della comunicazione orale. Essa, infatti, non comporta l'utilizzo del corpo e non si lascia "influenzare" da elementi estranei al linguaggio.

Nella comunicazione scritta normalmente il momento della ricezione (lettura) è distinto da quello della produzione del messaggio (scrittura). Chi scrive sa che qualcuno leggerà, forse se lo immagina, ma nel momento in cui scrive si trova solo nella sua stanza. Chi legge sa che qualcuno ha scritto e probabilmente lo conosce, ma egli non sarà presente al momento della lettura.

Il messaggio, che è un testo scritto, è il punto di contatto tra lo scrittore e il lettore: esso può viaggiare nel tempo e nello spazio.

#### 1.2 *Diversi tipi di testo per le diverse esigenze*

La lettera è un tipo di testo che da secoli, fin dall'antica Grecia, viene utilizzato per la comunicazione tra due persone. Le lettere sono dei particolari messaggi scritti su fogli di carta e inseriti dentro delle buste sulle quali si deve riportare l'indirizzo del destinatario. Esistono poi in quasi tutti i paesi del mondo dei servizi postali a pagamento (normalmente si paga comprando un francobollo da attaccare alla busta).

Il servizio postale ha un funzionamento solo all'apparenza semplice: si tratta in realtà di qualcosa di molto complesso, che comporta il lavoro di molte persone in tutte le parti del mondo. Le lettere, una volta imbustate e affrancate, devono essere spedite. La spedizione si compie attraverso gli uffici postali o, più di frequente, imbucando la lettera in una "buca delle lettere". Almeno una volta al giorno, dei dipendenti del servizio postale svuotano le buche e portano le lettere all'ufficio postale, dove vengono smistate e indirizzate verso la stazione dei treni o verso l'aeroporto se si tratta di posta aerea. Il treno trasporta la lettera verso la città di destinazione, dove il servizio postale provvede, attraverso i postini, chiamati anche portalettere, a consegnarla direttamente a casa del destinatario.

### 1.3 Tanti tipi di lettera per diversi tipi di destinatari

Le lettere possono essere personali, generalmente sono indirizzate ad amici o parenti, di cortesia, come ad esempio le lettere di auguri o di condoglianze, o d'affari, indirizzate ai propri clienti, ai fornitori o ai soci.

Una lettera segue alcune regole nella sua composizione. Le regole servono soprattutto a sostituire la mancanza di quei gesti e di quei movimenti che di solito si compiono quando ci incontriamo con qualcuno. Ad esempio, se incontriamo un amico che non vediamo da tanto tempo, prima di cominciare a parlare di un argomento preciso lo salutiamo con la mano, lo abbracciamo o lo bacciamo, a seconda delle nostre abitudini e regole di comportamento. In una lettera, quindi si cerca di rispettare sempre uno schema, che viene poi adattato ai diversi bisogni e alle situazioni comunicative.

### 1.4 Cosa è la posta elettronica

L'espressione "posta elettronica" è traduzione dell'inglese "e-mail", che è a sua volta l'abbreviazione di "electronic mail". Si tratta di un sistema di scambio e memorizzazione di messaggi tra i personal computer collegati alla rete internet. Una e-mail non è molto diversa, nella sua struttura, da una lettera. Le differenze principali consistono nella velocità con cui viene recapitata (pochi secondi) e nell'assenza di un supporto cartaceo, che fanno apparire l'e-mail meno preziosa e prestigiosa della lettera e, quindi, meno formale nella struttura e nei contenuti. Nelle e-mail – come negli sms – è consentito l'utilizzo di abbreviazioni e simboli. È inoltre possibile inserire degli allegati: fotografie, filmati, musica o altri testi scritti.

## Un approfondimento

Al seguente indirizzo puoi leggere un interessante e utile articolo sulla scrittura di una e-mail: <http://www.mestierediscrivere.com/index.php/articololemail/>

### 1.5 SMS

La sigla SMS sta per Short Message System: sistema per invio di messaggi brevi. L'sms o "messaggino" viene trasmesso da un telefono cellulare ad un altro. È il sistema più rapido, comodo ed economico per scambiarsi brevi comunicazioni, per fissare appuntamenti, per scambiarsi emozioni.

Oltre agli SMS, che si servono della scrittura, esistono messaggi multimediali più complessi, che comportano l'utilizzo simultaneo di immagini e suoni.

Il linguaggio non verbale è talmente importante che anche negli sms o in ogni altro linguaggio mediato dal computer, le persone cercando di utilizzare dei simboli per rappresentare il tono della voce o le espressioni del volto (smiley o emoticon).

## I principali smiley o emoticon

:~)	:-(	;-)	:-P	:-x
Sorriso, felice	Triste	Ammiccante, non serio	...	Bacio
:~))	:-(	:-O	O:-)	:-/
Molto felice	...	...	Angelico	Deluso

## 2. Esempi di lettere, e-mail, chat

### 2.1 La forma di una lettera

Una lettera, come tutti gli altri tipi di testo, rispetta delle regole stabilite per convenzione e tramandate dalle abitudini. Il rispetto delle regole di composizione rende una lettera immediatamente riconoscibile e ne rende più semplice la comprensione.

Di seguito puoi leggere un esempio di lettera di candidatura tratta dal sito [http://notes2.regione.vda.it/DBWeb/dpl/DPLtab.nsf/WebPage/a5\\_i?OpenDocument&L=\\_i](http://notes2.regione.vda.it/DBWeb/dpl/DPLtab.nsf/WebPage/a5_i?OpenDocument&L=_i)

**Intestazione**  
Si trova in alto, è composta dal nome della persona o dell'istituzione che spediscono la lettera. L'intestazione si usa soprattutto nelle lettere formali.

**Destinatario**  
In alto a destra. Contiene le informazioni relative al destinatario.

**Il luogo e la data**  
È utile inserire nelle lettere il luogo e la data in cui vengono scritte. Questa informazione può essere collocata in alto a destra, tra l'intestazione e l'esordio, o in basso a sinistra, dopo il congedo.

**Oggetto**  
Si usa nelle lettere formali e nelle e-mail. Contiene una frase con la sintesi del contenuto della lettera.

**Esordio**  
L'esordio si trova in alto a sinistra ed è l'inizio vero e proprio della lettera. È composto dal nome e da una

**Corpo della lettera**  
contiene le informazioni, le idee e le emozioni che il mittente vuole condividere con il destinatario. La sua lunghezza può variare da poche righe ad alcune pagine.

**Congedo**  
Prima di concludere la lettera è abitudine inserire una formula di saluto seguita dalla firma del mittente.

Anna Vallini  
Via Vigevano 4  
10100 Torino  
Tel. 011 8615236  
Cell. 3385478941

Torino, 25 novembre 2002

**Ala c.a. Dott.ssa Marziani**  
**Cooperativa Sociale Veliero**  
Via Oltremare 6  
10100 Torino

**Oggetto:** Autocandidatura in qualità di addetta ai servizi per l'infanzia  
Gentile Dott.ssa Marziani,  
sono fortemente interessata  
a lavorare a contatto con bambini, in qualità di animatrice d'infanzia o assistente d'infanzia. Vi contatto perché so che la vostra  
Cooperativa gestisce attività di gioco, animazione, e cura fisica di bambini, in centri educativi e centri estivi.  
Negli ultimi dieci anni, ho svolto diverse e prolungate esperienze di lavoro a contatto con bambini (doposcuola, baby sitter, animazione) che mi hanno permesso di sviluppare passione e competenze spendibili professionalmente.  
Sono in grado di prendermi cura dei bambini, anche neonati, di farli giocare e divertire, perché io per prima mi diverto con loro. Ho imparato ad ascoltare e a leggere i loro bisogni, ad organizzare festa per i gruppi, raccontare favole, cantare e disegnare. Possiedo conoscenze mediche di base avendo svolto un corso di primo pronto soccorso. Ho facilità di relazione, capacità di operare in équipe e mi adatto facilmente alle esigenze della struttura in cui lavoro.  
Vi comunico infine la mia più ampia disponibilità in rapporto alla definizione degli orari di lavoro, della tipologia di contratto e di periodi di formazione, inoltre posso essere assunta con le agevolazioni previste dalla Legge 407/90.  
RingraziandoVi per l'attenzione dedicatami, sono a disposizione per un colloquio informativo.

Con i migliori saluti  
Anna Vallino

## 2.2 Una e-mail

**Da:** letturaalavoce@laltracitta.it  
**Data:** giovedì 25 marzo 2010 ore 15.02  
**A:** [npl-bib@aib.it](mailto:npl-bib@aib.it)  
**Cc:**  
**Oggetto:** Libri divertenti

**Oggetto**  
In una e-mail l'oggetto è molto importante perché consente di capire subito di cosa parla.

**Indirizzo**  
L'indirizzo e-mail del destinatario è fondamentale. Deve essere corretto, altrimenti la lettera non arriva. Può essere scritto a caratteri minuscoli o maiuscoli indifferentemente.

Salve a tutti.

**Esordio**  
Nelle e-mail l'esordio è di solito meno formale che nelle lettere. Si può iniziare semplicemente con una formula di saluto: Buongiorno. Salve. Buonasera... ecc.

Nella mia biblioteca mi occupo soprattutto della sezione ragazzi, di incontri con le classi e di animazione.

Amo raccontare ai ragazzi cose allegre e leggere racconti divertenti, in quanto credo che questo sia il miglior approccio sia con la lettura, che con i ragazzi...

Avrei piacere che mi segnalaste libri particolarmente divertenti sia per piccoli che per bambini in età scolare.

Se qualcuno conosce libri divertenti anche per adolescenti, li segnalerei volentieri, visto che di solito in questa fascia di età si consigliano sempre letture problematiche e serie.

Chiaramente non c'è bisogno di segnalare libri che ora vanno di moda e che tutti conoscono, come ad esempio quelli di Geronimo Stilton.

Grazie a tutti

:)

Maria Antonietta

**Emoticon**  
Nelle e-mail si possono usare anche i simboli composti grazie alle combinazioni di caratteri.

### 2.3 Una chat

La chat presenta una scrittura particolare, simile a quella degli SMS, che a sua volta è assomiglia a una trascrizione della lingua parlata ogni giorno.

Chi partecipa ad una chat si presenta con una maschera, con un proprio soprannome (*nickname*) o un'immagine (avatar). Gli scrittori non sono riconoscibili, non si incontrano e a meno che non lo desiderino non si incontreranno mai.

Mascherarsi dietro un nickname aiuta a vincere ogni forma di timidezza e allo stesso tempo attira l'attenzione degli altri partecipanti, spianando così la strada a nuove relazioni.

#### Abbreviazioni e simboli

In una chat non c'è tempo per riflettere, l'attenzione è tutta rivolta al rapido susseguirsi dei messaggi, all'espressione delle idee e dei sentimenti. La scrittura è veloce e deve ottenere un effetto immediato. A tale scopo si utilizzano abbreviazioni e simboli.

cmq = comunque

grz = grazie

prg = prego

☺ sono felice, contento

☹ sono triste

6 = sei

xke = perché

14:36:28 ALE       Fede sei un grande!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!grzie per questo regalone di Natale

14:36:28 martina   Ciao step!! Buon Natale anche a te! Allora come te la passi?

14:36:59 ALE       Ma Martina è crazygirl?

14:36:59 Giorgio90   Ciao Fede sn contentissimo di poter essere qui....

14:37:36 St3        ma solo a me va lenta questa chat?

14:37:42 Giorgio90   Ciao Step... ma nn ci potresti dare qualke informazione in +...

14:37:53 Federico   non lo so se è lei....

14:37:55 martina   Ciao fede! anke se nn mi hai mai risp io ti ringrazio cmq x quanto ci fai sognare!

## Riferimenti bibliografici

- Batini F. (Ed.) (2005). *Manuale per orientatori*. Trento: Erickson.
- Biondi G. (2007). *La scuola dopo le nuove tecnologie*. Milano: Apogeo.
- Bruner J. (1996). *The culture of education*. Cambridge: Harvard University Press [trad. it. *La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola*, Feltrinelli, Milano, 1997].
- Bruschi M. (2009). Il sistema educativo integrato: il caso della provincia di Grosseto. In S. Giusti, M. Bruschi, G. Papponi Morelli (Eds.), *Progettare il successo scolastico e formativo. Percorsi integrati di istruzione e formazione* (pp. 18-27). Milano: Franco Angeli.
- Caldelli A., Gentili F., Giusti S. (2005). *Oggi vado volontario. Il volontariato come strumento di empowerment*. Trento: Erickson.
- Calvani A. (1999). *I nuovi media nella scuola*. Roma: Carocci.
- Calvani A. (2001). *Rete, comunità e conoscenza. Costruire e gestire dinamiche collaborative*. Trento: Erickson.
- Calvani A., Rotta M. (1999). *Comunicazione e apprendimento in Internet. Didattica costruttivistica in rete*. Trento: Erickson.
- Capone A. (2011). Il concetto di competenza. In *Valutare le competenze nel sistema scolastico. strumenti e metodi* (pp. 31-39), Lecce: Pensa MultiMedia.
- Corti F.P. (2009). *Next Level. Strumenti crossmediali per l'orientamento*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- De Rossi M., Petrucco C. (2009). *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma: Carocci.
- Giusti S., Alessadri R. (Eds.) (2011). *Immaginarsi artigiani*. Massa: Transeuropa.
- Ferri P. (2008). *La scuola digitale. Come le nuove tecnologie cambiano la formazione*. Milano: Bruno Mondadori.
- Ferri P. (2011). *Nativi digitali*. Milano: Bruno Mondadori.
- Frabboni F., Pinto Minerva F. (2001). *Manuale di pedagogia generale*. Bari-Roma: Laterza.
- Gentili C. (2007). *Umanesimo tecnologico e istruzione tecnica. Scuola, impresa, professionalità*. Roma: Armando.
- Giusti S. (2007). L'empowerment di un sistema educativo. In A. Tosolini, S. Giusti, G. Papponi Morelli (Eds.), *A scuola di intercultura. Cittadinanza, partecipazione, interazione: le risorse della società multiculturale* (pp. 15-22). Trento: Erickson.
- Guarguaglini A., Cini S., Corti F.P., Lambruschini L. (2007). *Gestire gruppi in formazione*. Trento: Erickson.
- Guasti L. (2002). *Apprendimento e insegnamento. Saggi sul metodo*. Milano: Vita e Pensiero.
- Lazzari M., Bianchi M., Cadei M., Chesì C., Maffei S. (2010). *Informatica umanistica*. Milano: McGraw-Hill.

- Longo G.O. (2003). *Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra vita*. Roma-Bari: Laterza.
- Ranieri M. (2005). *E-learning: modelli e strategie didattiche*. Trento: Erickson.
- Scaglioso C. (2005). Educazione degli adulti, pietra angolare per un nuovo ordine economico, politico e socio-culturale in Europa e nel mondo. In C. Scaglioso (Ed.), *L'officina di Vulcano* (pp. 59-122), Firenze: IRRE Toscana.
- Succi D. (2005). Competenza/Competenze: la parola nei documenti e nei testi legislativi. In C. Scaglioso (Ed.), *L'officina di Vulcano* (pp. 133-89). Firenze: IRRE Toscana.

### Rapporti, ricerche e indagini

- Bernardi G., Nuti L. (Ed.). Rapporto sull'istruzione in Toscana 2005, Regione Toscana, edizioni Pisa University Press, novembre 2006
- IRPET (Ed.). "L'Istruzione in Toscana" - Regione Toscana - Rapporto 2007
- Osservatorio scolastico Provincia di Siena, "Le cifre della scuola senese. Rilevazione dati anno scolastico 2007/2008", 2009
- Simurg Ricerche (Ed.). "Dispersione scolastica, diritto allo studio e offerta formativa integrata in provincia di Grosseto", Grosseto, 2005 [http://osp.provincia.grosseto.it/publicazioni/Pubblicazione\\_ID\\_4.pdf](http://osp.provincia.grosseto.it/publicazioni/Pubblicazione_ID_4.pdf)
- Simurg Ricerche (a cura di) "Indagine conoscitiva finalizzata alla sperimentazione e attuazione di un percorso scolastico per conseguire un diploma superiore on-line", Grosseto, 2005 [http://osp.provincia.grosseto.it/publicazioni/Pubblicazione\\_ID\\_3.pdf](http://osp.provincia.grosseto.it/publicazioni/Pubblicazione_ID_3.pdf)
- Simurg Ricerche (Ed.). "Il diploma online. Primo monitoraggio sugli allievi dei corsi", Grosseto, 2008

## Profilo degli autori

**Simone Giusti**, dottore di ricerca in italianistica, formatore e consulente esperto di storytelling e di didattica della letteratura, dal 2005 è coordinatore didattico del progetto “Diploma online” della provincia di Grosseto. Si occupa di politiche dell’orientamento e dell’educazione degli adulti, in qualità di membro della struttura di supporto per la riorganizzazione dell’Istruzione degli Adulti nella Provincia di Grosseto, di referente scientifico per l’Orientamento dell’Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana (MIUR) e di vicepresidente del Comitato Tecnico Scientifico del Polo Universitario Grossetano. È, inoltre, presidente dell’associazione l’Altra Città di Grosseto e dell’associazione di formatori, orientatori e insegnanti Cofir. Tra le sue ultime pubblicazioni: *L’orientamento narrativo a scuola* (Erickson, 2008), *Insegnare con la letteratura* (Zanichelli, 2011), *Immaginarsi artigiani* (Transeuropa, 2011). È autore di libri scolastici (l’antologia *L’altra città*, Zanichelli, 2011), di learning object e podcast audio didattici per Progetto TRIO.

**Gabriella Papponi Morelli** da anni si occupa di istruzione degli adulti, partecipando a comitati e gruppi di lavoro a livello nazionale, regionale e provinciale. Ha partecipato a numerose Commissioni e Gruppi di studio Nazionali fra i quali la *Commissione per l’Educazione Interculturale* e le *Commissioni per l’Educazione degli Adulti*, contribuendo alla stesura di documenti a rilevanza nazionale fra cui la C.M. n. 205/1991, la C.M. n. 73/1994 e la O.M. n. 455/1997. Ha collaborato con la RAI per la FAD sull’educazione interculturale e per il progetto *Io Parlo Italiano*, condotto d’intesa fra Ministero della Pubblica Istruzione e Dipartimento Affari sociali. Coordina la struttura di supporto per la riorganizzazione dell’Istruzione degli Adulti nella Provincia di Grosseto. Ha promosso e diretto fino al 2010 il “Diploma online”, individuato come modello di Istruzione degli adulti dalla Regione Toscana. Ha diretto il progetto ACCEDI e dirige il progetto ACCEDI II. Ha pubblicato tra l’altro *Progettare il successo scolastico. Percorsi integrati di istruzione e formazione* (Franco Angeli, 2009).

**Elisa Baldi**, psicologa esperta in orientamento scolastico, ha svolto il ruolo di tutor, mentore e consulente di orientamento nell’ambito del progetto “Diploma online” della provincia di Grosseto. Svolge attività di consulenza e di ricerca per il settore Ricerca e Sviluppo dell’Associazione L’Altra Città di Grosseto. Ha curato le ricerche “La percezione dell’artigiano nel contesto scolastico” (pubblicata in *Immaginarsi artigiani*, Transeuropa, 2011) e “Venti anni di recupero umano e territoriale” sul programma terapeutico del Centro di Solidarietà di Arezzo (in corso di stampa per l’editore Liguori).

**Fabio Pietro Corti**, formatore multimediale e web project manager, è consulente dell'agenzia formativa L'Altra Città di Grosseto. Si occupa della progettazione e gestione di siti web e piattaforme didattiche con strumenti web 2.0. Ricopre il ruolo di tecnico responsabile della piattaforma nell'ambito del progetto "Diploma online". È autore del volume *NextLevel. Strumenti crossmediali per l'orientamento* (Pensa MultiMedia, 2009) e coautore di *Gestire gruppi in formazione* (Erickson, 2007).

**Silvio Paladini**, docente e formatore, è esperto in didattica con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. È stato consulente tecnico del Ministero della Pubblica Istruzione per le attività legate al Progetto Or.M.E. e al Progetto Perseus, e realizzatore e web master dei relativi siti web (<http://www.bdp.it/orme/index.htm> e <http://www.perseus-orme.it>). È stato consulente tecnico del progetto interministeriale del Ministero della Giustizia e del Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca per la progettazione e gestione del sito web per la Scuole Carcerarie <http://www.il-fiore.net> e relativa mailing list. Ha fatto parte, come tecnico dell'Area TIC, dei gruppi di lavoro per la realizzazione degli "Standard nazionali per l'Educazione degli adulti" e per la sperimentazione delle unità didattiche di matematica per l'Educazione degli Adulti dell'INDIRE. Autore di learning object per il Progetto TRIO. Dal 2005 è consulente e supervisore per gli aspetti tecnologici del progetto "Diplomarsi online".

**Fabio Sciarretta** si occupa di progettazione, orientamento, valutazione e certificazione delle competenze e formazione professionale per l'agenzia formativa L'Altra Città di Grosseto. È coautore del volume *Strumenti narrativi per il successo formativo* (Erickson, 2008) ed ha coordinato il gruppo di lavoro costituito per la realizzazione della pubblicazione *P.R.A.S.S.I. - Percorso di Ricerca per l'Accompagnamento di Soggetti Svantaggiati in Inserimento lavorativo* (Pensa MultiMedia, 2010).



Finito di stampare  
nel mese di FEBBRAIO 2012  
da Pensa MultiMedia Editore s.r.l.  
Lecce - Brescia  
[www.pensamultimedia.it](http://www.pensamultimedia.it)