

Percorso didattico su *Social Networking* e apprendimento

Docente: PAOLA NANNETTI

Disciplina: Lingua e cultura inglese

Selezione percorso didattico e motivazioni :

Progettazione completa sull'utilizzo di più **social media** in quanto prevede sia l'uso didattico di (wikispace) come raccoglitore di link per **cacce al tesoro**, sia la realizzazione di una caccia al tesoro strutturata come il WebQuest, sia l'utilizzo di **mappe** online per la presentazione del lavoro degli studenti.

Titolo Progetto: *Wandering in Wonderland - Rilettura critica del romanzo Alice's Adventures in Wonderland*

Classe : 5 Liceo Linguistico (realizzato con la classe V B Linguistico Liceo Statale "Laura Bassi" – Bologna, a.s. 2011/2012. Si è trattato di una classe di 18 alunni, vivaci ma responsabili).

Periodo svolto nella 2^a metà di aprile 2012

Tempistica 6 unità temporali di 60 minuti (in classe) + 1 ora per valutazione e restituzione dell'esperienza
Il WebQuest è stato svolto anche a casa (individualmente e/o in gruppo) per la raccolta, per l'analisi delle fonti online, per la sintesi e la realizzazione del prodotto (vedi pianificazione del Modulo nelle pagine successive)

Strumenti didattici PC multimediali (Laboratorio Internet), sede centrale

Prerequisiti Inglese livello B2 basato sul QCRE, competenze informatiche di base nell'uso di software per presentazioni multimediali (Microsoft PowerPoint o simile) e videoscrittura (Microsoft Word o simili), competenze di base nell'uso di browser e nella ricerca di informazioni sul Web

Obiettivi Cognitivi

- OBIETTIVI LINGUISTICI (SAPER E SAPER FARE):

Ascoltare: comprendere spiegazioni articolate in L2 e brevi presentazioni.

Parlare: migliorare l'espressione orale per esprimere opinioni in modo articolato e per dare istruzioni.

Leggere: consolidare la lettura intensiva, mirata ed estensiva.

Scrivere: redigere una presentazione schematica con elementi di tipo informativo, valutativo e persuasivo dell'attività svolta.

- OBIETTIVI LINGUISTICO-LETTERARI

SAPER (literary knowledge):

conoscere in profondità trama, tematiche, personaggi del romanzo oggetto di studio; conoscere elementi della tradizione letteraria precedente e contemporanea.

SAPER FARE (*literary competence*):

produrre un'analisi in profondità di trama, tematiche personaggi dell'opera oggetto di studio (Alice's

Adventures in Wonderland) e dell'autore (Lewis Carroll); sapere collegare il testo e l'autore con il contesto sociale e letterario del tempo (testo/co-testo/contexto) e saper evidenziare collegamenti interdisciplinari, anche in preparazione all'esame di Stato

(technological competence) -

Utilizzare la rete e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.

- Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi anche ai fini dell'apprendimento permanente

- Individuare ed utilizzare le moderne forme di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.

SAPER ESSERE:

saper sostenere

criticamente le proprie opinioni ed essere aperti al confronto, sviluppare la capacità di collaborare e il senso di appartenenza alla classe, gestire i conflitti all'interno del gruppo, imparare ad auto valutare il proprio lavoro.

Metodologia di lavoro

Il *WebQuest* (ricerca in rete strutturata) è una strategia didattica che integra l'approccio costruttivista (*enquiry-based learning*) a nuove opportunità di apprendimento attraverso la rete con l'obiettivo di scoprire maggiori informazioni su un determinato argomento. Il *WebQuest* combina elementi dell'approccio costruttivista e del *cooperative learning*. Gli alunni sono organizzati in gruppi e raccolgono informazioni sul Web per realizzare prodotti (testi o ipertesti, come ppt), che dimostrano la loro capacità di rielaborare autonomamente le informazioni trovate.

Il *webquest* implica i seguenti elementi:

- ✚ Attività di ricerca
- ✚ Lavoro di gruppo
- ✚ Utilizzo del web
- ✚ Realizzazione di un prodotto finale (task)
- ✚ Capacità di rielaborazione delle informazioni

La struttura del *WebQuest* si sviluppa secondo un modello che si è ormai affermato come un protocollo riconosciuto a livello internazionale e si articola in sei sezioni: Introduzione, Task (Compito), Processo, Risorse, Valutazione, Conclusione/Ringraziamenti.

Struttura progetto

Vedi spazio wiki

<http://wikiorkiwi.wikispaces.com/Wandering+in+Wonderland+-+A+WebQuest>

In quanto *webquest*, il progetto è la struttura stessa. Ho comunque individuato 3 fasi fondamentali in cui si è articolato il percorso, a cui aggiungere l'intervento di presentazione del progetto.

- "Fase 0": **Presentazione**, nella quale ho negoziato e presentato l'attività in modo globale e generale; in un secondo momento sono stati gli alunni a passare alla scoperta del loro task attraverso il contatto con il sito

- Fase 1: **Esplorazione** delle risorse, **ricerca** di informazioni e spunti, usando *guideline* (linee guida) preparate dall'insegnante, per ciascun gruppo. Si tratta di *guideline* aperte, ma mirate.
- Fase 2: **Elaborazione, sintesi, discussione** del materiale trovato e **Produzione** dell'elaborato finale. Ogni membro ha messo sul tavolo quello che ha trovato, nonché le sue idee e si è lavorato per creare la presentazione finale, sia dal punto di vista dell'organizzazione di una miniconferenza "di gruppo" sia come produzione scritta/grafica del documento PPT o della mappa concettuale.
- Fase 3: **Esposizione e valutazione** delle presentazioni

Produzione finale Presentazione multimediale consegnata e presentata oralmente (lavoro di gruppo). Gli alunni non si sono limitati alla semplice relazione (*retelling*), ma hanno rielaborato i contenuti con apprezzabile senso critico e una discreta autonomia espressiva.

Valutazione Si è valutato sia il processo (lavoro svolto in fase di ricerca, organizzazione del team, etc), sia il prodotto finale, nella sua veste di prodotto digitale e di presentazione orale. Per quanto attiene la misurazione, l'insegnante si è avvalsa della griglia (condivisa con la classe) qui sotto illustrata:

	Ottimo	Buono	Soddisfacente	Deve migliorare
Ricerca di informazioni	Ha raccolto molte informazioni, tutte attinenti al proprio compito	Ha raccolto un certo numero di informazioni, spesso attinenti al proprio compito	Ha raccolto un certo numero di informazioni, anche se non tutte collegate al proprio compito	Non ha raccolto un numero sufficiente di informazioni
Organizzazione delle idee	Le idee vengono presentate in modo chiaro e coerente, lo stile è gradevole	Le idee vengono presentate in modo abbastanza chiaro e coerente	Le idee vengono presentate in modo chiaro, ma confuso	Le idee vengono presentate in modo confuso, senza una coerenza logica
Lingua	Utilizzo efficace ed appropriato della lingua, ricco sul piano lessicale e con pochissimi errori.	Utilizzo appropriato della lingua, pochi errori di sintassi e di ortografia.	Utilizzo accettabile della lingua, alcuni errori di sintassi di grammatica e di ortografia.	Utilizzo poco appropriato della lingua, errori di sintassi e ortografia.
Adempimento del proprio compito	Ha svolto interamente il compito assegnato nei tempi stabiliti	Ha svolto quasi interamente il compito assegnato nei tempi stabiliti	Ha svolto in buona parte il compito assegnato nei tempi stabiliti	Ha svolto in minima parte il compito assegnato / non ha rispettato i tempi
Collaborazione con i compagni	Ha mantenuto un atteggiamento positivo e propositivo, ha collaborato efficacemente all'organizzazione del lavoro di gruppo	Ha lavorato bene all'interno del gruppo e ha collaborato all'organizzazione del lavoro di gruppo	Ha lavorato in modo soddisfacente all'interno del gruppo, qualche volta litiga con i compagni.	Ha trovato difficoltà a relazionarsi con i compagni, ha collaborato poco all'organizzazione del lavoro di gruppo.

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITÀ

PREMESSA

Come è stato evidenziato nello schema progettuale a pag. 1, il modulo è stato svolto nella seconda metà di aprile, nella mia classe 5° a indirizzo linguistico utilizzando la metodologia del *WebQuest*. Le fasi del WebQuest sono illustrate in inglese (la lingua di comunicazione orale e scritta nelle mie classi) e si possono visionare sulla piattaforma wiki che utilizzo per le classi del triennio:

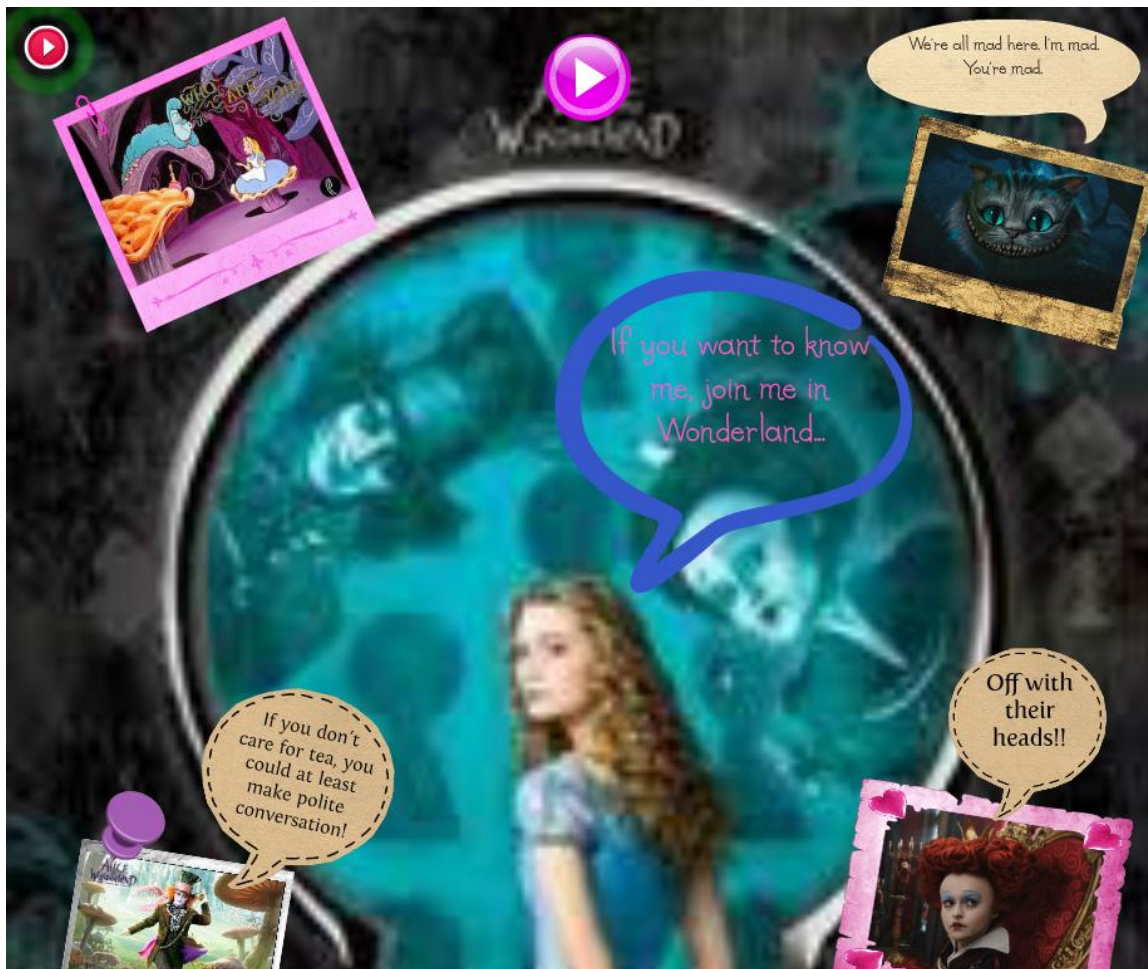
<http://wikiorkiwi.wikispaces.com/Wandering+in+Wonderland+-+A+WebQuest>



- 1° e 2° Lezione: BRAINSTORMING E PRESENTAZIONE DEL WEBQUEST "WANDERING IN WONDERLAND" (pacchetto di due ore)

BRAINSTORMING

La classe ha assistito alla lezione introduttiva su *Alice's Adventures in Wonderland* (60 minuti). Si è tenuta in laboratorio dove ho proiettato un poster multimediale preparato utilizzando **Glogster**. Non sono però riuscita a caricarlo sulla piattaforma di wikispace (forse troppo pesante) Qui sotto il link : <http://www.glogster.com/paonann/unfinished-glog-1/g-6lorf5u82bmdfs332rinla0>



Tutta la classe aveva letto il romanzo che era stato assegnato, come compito “fuori programma” durante la chiusura della scuola a febbraio (copiose nevicate in Emilia Romagna), per anticipare alcuni contenuti relativi al Modulo sulla letteratura del nonsense e dell’assurdo programmato per il mese di aprile.

Nell’attività di brainstorming si è chiesto alla classe di recuperare gli aspetti del romanzo che stanno alla base dell’analisi testuale:

- il setting spaziale e temporale
- la trama
- i personaggi
- il narratore/il punto di vista

Osservazioni tratte dal diario di bordo personale: Una buona metà della classe interviene per sottolineare le differenze più rimarchevoli tra romanzo e le due versioni filmiche (il “classico” di W. Disney e l’originale interpretazione di Tim Burton). Si sottolinea la dimensione “nonsense” del romanzo: i giochi di parole, i calligrammi (ie Mouse Tale) e l’inquietante esperienza onirica di Alice, il suo crescere e il suo rimpicciolirsi. Queste osservazioni unitamente ad alcune curiosità che racconto sulla genesi del romanzo e sulla vita dell’autore, suscitano la curiosità della classe che ha già compreso quanto Alice in Wonderland vada ben oltre la dimensione della fiaba. Non è quindi difficile negoziare un’analisi approfondita dell’opera, attraverso una ricerca strutturata rete (webquest). Termina la lezione con un aforisma di Proust: “l’unico vero viaggio verso la scoperta non consiste nella ricerca di nuovi paesaggi, ma nell’avere nuovi occhi”.

PRESENTAZIONE DEL WEBQUEST “WANDERING IN WONDERLAND”

In questa 2° parte ho proiettato le fasi del *WebQuest* ho illustrato le risorse online. Si sono riscontrati alcuni problemi sulla formazione dei gruppi di lavoro perché il numero di alunni, 18, non consente una formazione omogenea (2 gruppi di 3 alunni, gli altri 3 gruppi di 4 alunni). Si stabiliscono anche i tempi (una settimana per la lettura e l'analisi delle fonti e per la preparazione delle presentazioni), le modalità di presentazione, si condividono i criteri di valutazione (griglie).

Si valuta che in settimana c'è una giornata di festa e che mancano ben 4 insegnanti impegnati o in gite o in scambio scolastico con altre classi. Le circostanze sono, quindi, abbastanza favorevoli per la realizzazione del progetto.

Sulla modalità di presentazione, mi soffermo su alcuni strumenti online per la costruzione di mappe concettuali, dato che nella pagina wiki dedicata al webquest su Alice, fornisco anche link di mappe online. Sulla scia di domande guida, gli alunni giungono a definire le mappe concettuali come “disegni che rappresentano dei ragionamenti”. Qualcuno già le usa per altre materie (Scienze). Un'alunna spiega che non servono solo a organizzare gli argomenti di studio e a metterli in relazione tra loro, ma anche a riassumere e a ripassare. Un'altra allieva precisa che le mappe non sono tutte uguali sul piano grafico e, poco alla volta, si richiamano le tipologie di mappe:

- a stella
- a schema d'albero
- schema a blocchi (può avere forme diverse, ne mostro una già pronta, su Mindmeister)

Si condivide l'utilizzo di mappe anche se qualche alunno mi chiede di poter utilizzare ppt.

Accetto senza porre alcuna forma di restrizione sugli strumenti di presentazione, purché siano multimediali.

Lavoro di ricerca svolto a casa, in gruppi e/o individualmente

3° Lezione in Laboratorio per la messa a punto del lavoro, per lo scambio e la condivisione di materiali, per chiarimenti con l'insegnante.

Osservazioni dal diario di bordo personale: *La lezione, sempre tenuta nel Laboratorio Internet, è in realtà un monitoraggio dei gruppi che sono alle prese con la sintesi e la rielaborazione delle risorse on line. Mi viene segnalato un link non funzionante (succede) e qualche difficoltà da parte del 5° gruppo sull'analisi di un documento un po' complesso (speculazioni filosofiche sul senso dell' "io" in Alice) che provo a mediare fornendo materiale cartaceo, dalla biblioteca della scuola. Colgo l'occasione per raccomandare agli alunni di contattarmi via email per qualsiasi problema.*

Lavoro di ricerca svolto a casa, in gruppi e/o individualmente

4° Lezione in Laboratorio Presentazione dei primi 2 gruppi (1 ora)

Osservazioni dal diario di bordo personale: le prime presentazioni mi lasciano senza parole. Non mi aspettavo di vedere lavori così accurati e non solo nella forma (linguistica). Emerge un certo entusiasmo nel narrare e noto con soddisfazione che all'interno dei due gruppi c'è molta collaborazione. Un piccolo incidente tecnico nel corso della 1° presentazione viene prontamente risolto da una compagna di gruppo che anticipa la sua “parte” in modo impeccabile mentre un'altra compagna si mette alla consolle e risolve il problema senza creare il minimo trambusto. Gli allievi rispettano i turni di parola e si presentano vicendevolmente, alternandosi davanti al pc collegato al proiettore. Entrambi i gruppi utilizzano due dei software da me indicati : Mindmeister e bubble.us *Essendo alla loro prima esperienza con mappe online, devo ammettere che se la sono cavata egregiamente!*

Ecco un esempio:

5° e 6° Lezione in Laboratorio Presentazione dei restanti gruppi (2 ore)

Osservazioni dal diario di bordo personale: Anche le restanti presentazioni sono molto particolari. Ognuna riflette lo spirito del gruppo, specialmente per quanto riguarda la grafica. La peculiarità e l'originalità delle osservazioni di alcuni alunni mi danno il modo di riflettere su quanto la classe sia maturata rispetto allo scorso anno. Mi hanno favorevolmente colpito alcuni alunni che in classe intervengono poco ma che in questo modulo hanno dato il meglio e hanno mostrato di essere dei veri "creativi". Sorprendenti davvero. Anche la lettrice madrelingua, che ha seguito queste ultime tre presentazioni con estremo interesse, concorda pienamente. Sono esperienze come queste che valorizzano tutte le intelligenze (le intelligenze multiple).

I tempi stretti delle ultime presentazioni non ci hanno permesso di concludere il WebQuest e la valutazione verrà effettuata la prossima settimana, grigie alla mano, anche per favorire l'autovalutazione, ma il bilancio è stato estremamente positivo. Tutti entusiasti, io per prima.

Le presentazioni sono tutte visibili alla pagina wiki dell'insegnante dedicata al progetto <http://wikiorkiwi.wikispaces.com/5B+Wandering+in+Wonderland>

6° lezione: Valutazione, osservazioni finali, feedback sull'esito del Webquest (1 ora ca.)