

# Clicca il mondo: una comunità in rete per lo sviluppo professionale dei docenti

■ **Vincenza Benigno, Elisabetta Vallarino**, CNR - Istituto Tecnologie Didattiche  
[benigno, vallarino]@itd.cnr.it

## INTRODUZIONE

Lo sviluppo della professionalità dell'insegnante è comunemente definito da tre momenti formativi stabiliti istituzionalmente: *la formazione iniziale*, con la quale si acquisiscono le conoscenze e soprattutto le competenze fondamentali per entrare nel mondo della scuola, *la formazione in ingresso*, finalizzata all'apprendimento della gestione della propria carriera professionale nel contesto scolastico, e *la formazione in servizio*, rivolta allo sviluppo delle competenze acquisite, all'aggiornamento e alla socializzazione professionale [Spinosi, 2002].

Dutto [2003] propone di considerare *la formazione iniziale, in ingresso e in servizio come un percorso unico e olistico, e la progressione da docente alle prime armi a docente esperto come un processo graduale, disteso nel tempo e basato sulla continuità degli ambienti professionali*.

Sulla base di questa prospettiva, Dutto individua una serie di nodi su cui deve basarsi il percorso di crescita professionale di un docente:

- un approccio basato sulle competenze: partire dalle conoscenze, abilità, esperienze dei docenti valorizzandole;
- la centralità della riflessione: abbandonare i modelli trasmissivi per privilegiare un apprendimento basato sull'analisi e la riflessione sulle pratiche;
- l'apprendimento cooperativo: agevolare un apprendimento alla pari, privilegiando lo sviluppo di reti di docenti, dove le scuole diventino ambienti di apprendimento e laboratori.

È sempre maggiore, quindi, il bisogno di

creare una pluralità e diversità di contesti formativi dove, di pari passo a quelli classicamente intesi (il corso di aggiornamento), se ne affianchino altri che vertano sulla *riflessione e condivisione della propria esperienza lavorativa*.

Diventa necessario agevolare la creazione di reti di insegnanti in cui possano avvenire proficui scambi di informazioni, materiali e conoscenze consolidate, favorendo lo svilupparsi delle cosiddette *Comunità di Pratica*. Comunità in cui il docente diventa un *professionista riflessivo* [D. Shon, 1993], in grado di riflettere sul proprio lavoro, in cui l'attività professionale, intesa come pratica, si svolge in situazioni caratterizzate da incertezza, unicità, conflitti; che valorizza le conoscenze tacite dell'azione professionale e la riflessione nel corso dell'azione; che individua come risultato non la soluzione del problema, bensì la reimpostazione-rimodellamento della situazione.

La formazione che ha luogo in un contesto di questo genere si focalizza, di conseguenza, su modalità di co-produzione e negoziazione di significati e l'acquisizione di conoscenze e competenze, da attività separata, individuale e mentale, diventa un processo mutuato e distribuito tra i soggetti coinvolti, un processo sociale che si svolge all'interno di comunità dialogiche e interpretative [Zuccheraglio, 2002].

È in questo contesto che si situa l'ormai consolidata esperienza della comunità in rete *Clicca il Mondo* formata principalmente da docenti di sostegno.

La comunità si prefigge di individuare spazi e momenti di formazione permanente e di

favorire lo scambio di informazioni e di esperienze tra i docenti che operano nel campo della disabilità, con l'obiettivo di accrescerne la professionalità tenendo conto delle loro reali esigenze e avvicinarli all'uso delle tecnologie.

*Clicca il Mondo* si configura, pertanto, come una vera e propria Comunità di Pratica, in quanto nata dalle esigenze di un gruppo di docenti di sostegno interessati a creare un'organizzazione informale, all'interno della quale comunicare e scambiare le proprie conoscenze e buone pratiche come opportunità di crescita professionale collettiva. La comunità di *Clicca il Mondo* è una comunità virtuale di apprendimento finalizzata a dare continuità alla comunicazione fra i suoi membri anche a distanza, per supportarli nella realizzazione collaborativa di un compito comune [Midoro, 2003].

### CLICCA IL MONDO: UNA COMUNITÀ CHE CRESCE NEL TEMPO

Il progetto di *Clicca il Mondo* nasce con l'obiettivo di creare una comunità di docenti di sostegno che possano trovare nell'ambiente virtuale messo a disposizione, un luogo in cui discutere le problematiche connesse alla pratica professionale e aprirsi, così, alle possibilità offerte dall'apprendimento sociale e situato [Lave e Wenger, 1990]. I docenti di sostegno solitamente operano in un contesto piuttosto dinamico e allo stesso tempo problematico. A loro è richiesta una notevole flessibilità, perché spesso sono costretti ad adattarsi contemporaneamente a situazioni molto diversificate.

Operano il più delle volte singolarmente, non solo con il ragazzo diversamente abile, ma anche in relazione a i colleghi del consiglio di classe.

Sono docenti che quotidianamente costruiscono la propria professionalità e che, forse più di altri professionisti, necessitano di comunicare, condividere e confrontare le buone pratiche e le difficoltà incontrate.

I tradizionali corsi di specializzazione generalmente non consentono un pronto aggiornamento all'interno di una realtà così mutevole, e l'uso delle ICT, nell'accezione dello sviluppo delle comunità virtuali di apprendimento, diventa una soluzione praticabile e vicina alle esigenze dei docenti.

L'esperienza della comunità è alla sua ottava edizione; la prima sperimentazione avviata nel 1998-99 ha coinvolto quattro gruppi di insegnanti di sostegno di scuole di diverso grado. Un importante aspetto di questa

#### Clicca il Mondo 1998/99

*Tematiche affrontate:*

Come progettare un ipertesto  
*Disabilità:* Disabilità Motoria  
*Compito:* Progettazione in gruppi di un ipertesto con un allievo con disabilità motoria  
*Area di lavoro:* Progettazione

#### Clicca il Mondo 1999/00

*Tematiche affrontate:*

Come usare la videoscrittura con allievi disabili motori e la rappresentazione teatrale con allievi psicotici  
*Disabilità:* Paralisi, Psicosi  
*Compiti:*

- Progettazione collaborativa di progetti sulla videoscrittura con allievi affetti da paralisi
- Progettazione collaborativa di una rappresentazione teatrale con allievi affetti da psicosi

*Aree di lavoro:*

Paralisi, Psicosi, Bazar

#### Clicca il Mondo 2000/01

*Tematiche affrontate:*

Uso della video-conferenza  
*Disabilità:* Varie  
*Compiti:*

- Progettazione collaborativa o singola di sessioni di videoconferenza tra allievi diversamente abili
- Monitoraggio e condivisione dei progetti realizzati
- Condivisione di informazioni su convegni, seminari di formazione, recensione di libri

*Aree di lavoro:* Progettazione, Monitoraggio, Bazar

#### Clicca il Mondo 2001/02

*Tematiche affrontate:*

Uso della videoscrittura, della posta elettronica e realizzazione di un ipertesto con allievi diversamente abili  
*Disabilità:* varie  
*Compiti:*

- Progettazione collaborativa con l'uso della videoscrittura, della posta elettronica e di ipertesti tra allievi diversamente abili
- Monitoraggio e condivisione con il gruppo dei progetti realizzati
- Progettazione delle sessioni di videoconferenza tra allievi
- Condivisione di informazioni su convegni, seminari di formazione, recensione di libri

*Aree di lavoro:*

Progettazione, Monitoraggio, Bazar, Sperimentazione

#### Clicca il Mondo 2002/03

*Tematiche affrontate:*

Uso della videoscrittura, uso della televideoconferenza con allievi diversamente abili  
*Disabilità:* Varie  
*Compiti:*

- Progettazione collaborativa con l'uso della videoscrittura, della posta elettronica e di ipertesti tra allievi diversamente abili
- Monitoraggio e condivisione con il gruppo dei progetti realizzati
- Progettazione delle sessioni di videoconferenza tra allievi
- Condivisione di informazioni su convegni, seminari di formazione, recensione di libri

*Aree di lavoro:* Progettazione, Monitoraggio, Bazar, Sperimentazione

#### Clicca il Mondo 2003/04

*Tematiche affrontate:*

Uso dell'ipertesto nella didattica, uso della videoscrittura e delle video-conferenza  
*Disabilità:* Varie  
*Compiti:*

- Progettazione collaborativa di progetti
- Monitoraggio e condivisione dei progetti realizzati
- Progettazione delle sessioni della televideoconferenza tra allievi
- Condivisione di informazioni su convegni, seminari di formazione, recensione di libri

*Aree di lavoro:* Progettazione, Monitoraggio, Bazar, Sperimentazione

#### Clicca il Mondo 2004/05

*Tematiche affrontate:*

progettazione di ipertesti, uso della televideoconferenza nella didattica  
*Disabilità:* Varie  
*Compiti:*

- Progettazione collaborativa di progetti
- Monitoraggio e condivisione con il gruppo dei progetti realizzati
- Progettazione delle sessioni di videoconferenza tra allievi
- Condivisione di informazioni su convegni, seminari di formazione, recensione di libri

*Aree di lavoro:* Progettazione, Bazar, Sperimentazione, Formazione

**TABELLA 1.** Tematiche affrontate dalla comunità di *Clicca il Mondo* nel corso delle edizioni successive.

**1** La comunità è supportata da due esperti di domini conoscitivi differenti: un neuropsichiatra infantile e una psicologa-psicoterapeuta esperta di tecnologie applicate alla disabilità.

**2** I partecipanti alla comunità sono docenti che lavorano nel basso Piemonte e la scuola promotrice è l'Istituto Comprensivo Sandro Pertini di Ovada.

prima edizione è stata *la condivisione* di un'esperienza relativa all'implementazione di un ipertesto con un ragazzo disabile da parte di una docente appartenente alla *community*, che ha animato l'intero corso e motivato i partecipanti all'azione. Questo è un chiaro esempio di come si formi realmente una Comunità di Pratica: riprendendo i concetti espressi da Wenger [1998], queste comunità si caratterizzano per un impegno reciproco dei membri a condividere la propria esperienza concreta, così da formare un repertorio di conoscenza teorica che va a vantaggio di tutti. Le conoscenze formali ed esplicite (*know-what*) e le conoscenze empiriche e tacite (*know-how*) si alimentano a vicenda in risposta ai problemi emergenti.

Nel corso degli anni la comunità di *Clicca il Mondo* si è confrontata con tematiche differenti connesse alla realtà della disabilità e alla professionalità del docente di sostegno. L'obiettivo era, ed è tuttora, quello di pianificare un percorso rispettoso dei bisogni formativi dell'utenza, per renderlo motivante e spendibile nel contesto professionale.

Nel susseguirsi delle varie edizioni la comunità si è evoluta costantemente nella strutturazione dei contenuti affrontati e delle aree di lavoro sperimentate (Tabella 1). In particolare, si è passati da una prima edizione in cui tutti i partecipanti prendevano parte all'ideazione di un progetto comune, alle edizioni successive che prevedevano differenti aree preposte alla progettazione, alla discussione, al confronto e alla condivisione di esperienze.

L'attuale edizione, l'ottava, si snoda secondo le seguenti quattro aree di interesse (Fig.1):

*Sperimentazione*: spazio in cui viene gestita l'organizzazione di una sessione in videoconferenza tra e con alunni disabili.

*Progettazione*: spazio in cui gruppi o singoli docenti partecipano alla progettazione e realizzazione di un progetto didattico riferito a soggetti con specifiche disabilità;

*Approfondimenti formativi*: spazio in cui si ospitano discussioni collaborative su casi difficili proposti dai docenti e riferite a specifiche disabilità e gli interventi di esperti contattati sulla base delle esigenze che la comunità esprime<sup>1</sup>.

*Informazione*: spazio dedicato alla socializzazione e all'interazione su argomenti d'interesse scelti dai partecipanti. Si tratta di un'area più informale e autogestita dai membri della Comunità di Pratica, per favorire la circolazione di informazioni, la segnalazione di convegni, libri e attività, o per effettuare richieste di aiuto specifiche.

## LE SCELTE METODOLOGICHE E LE STRATEGIE DIDATTICHE

La comunità ha adottato un approccio *blended* caratterizzato da un *incontro di avvio*, da periodiche riunioni locali in piccoli gruppi distribuiti su un territorio non vasto<sup>2</sup> e da un incontro finale.

L'incontro iniziale si caratterizza come momento di socializzazione in cui chiarire, le finalità formative, le responsabilità reciproche, la tempistica e i ruoli dei soggetti coinvolti.

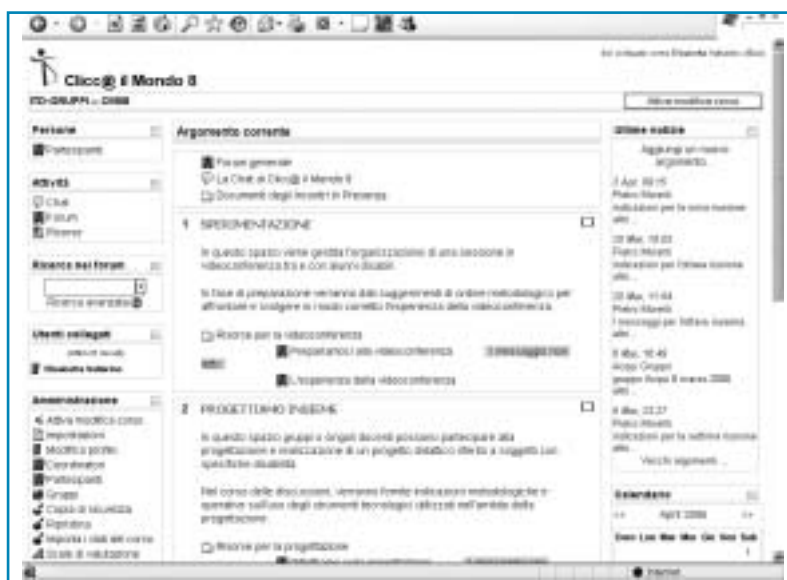
L'incontro finale è, invece, orientato soprattutto al *debriefing*, durante il quale i partecipanti, oltre a riflettere sull'esperienza appena conclusa, lanciano idee sull'avvio della comunità successiva.

Un aspetto particolarmente importante sono i periodici incontri in presenza, con cadenza quindicinale, utili per discutere sui contenuti emersi nelle differenti aree di lavoro e per rilanciare sinteticamente alla comunità virtuale il contributo del gruppo locale. Ogni gruppo locale ha come riferimento una scuola specifica ed è gestito, solitamente, da un coordinatore. Tale strutturazione non impedisce, comunque, a chi predilige un approccio individuale di accedere e interagire come utente singolo.

Le strategie didattiche prevalentemente utilizzate, con riferimento ai metodi di lavoro che guidano l'interazione intragruppo e intergruppi della comunità, sono la *discussione asincrona*, lo *studio di un caso* e la *collaborazione orientata alla realizzazione di un progetto comune*.

### figura 1

Spazi di lavoro organizzati per l'ottava edizione di *Clicca il Mondo*.



Il motore fondamentale di una comunità sono le discussioni attorno ad argomenti d'interesse e negoziati dai membri. Le discussioni hanno specifiche funzioni a seconda del tema in oggetto: prendere decisioni, esprimere un'opinione, descrivere un'esperienza, dichiarare accordo o disaccordo. La discussione e l'interazione tra pari svolge un importante ruolo nel processo di apprendimento e di sviluppo delle funzioni cognitive: Varisco ritiene che

«una comunità di apprendimento o di pratiche discorsive dovrebbe essere quindi considerata come una comunità di “molteplici zone di sviluppo prossimale” (perché comunità composta da soggetti naturalmente eterogenei, ognuno con differenti e molteplici ZPS), entro cui i ruoli tra i dialoganti si alternano a seconda del problema affrontato» [Varisco, 2002, p. 145].

Le discussioni vengono generalmente lanciate dal tutor che, dopo aver presentato nei forum le tematiche oggetto di confronto, lascia la parola ai partecipanti affinché esprimano la loro opinione sulle proposte avanzate e generino idee in proposito. La sequenza che scandisce l'avvio delle discussioni nei forum è generalmente la seguente:

- presentazione da parte del tutor del forum e dei suoi obiettivi;
- lancio di proposte su possibili argomenti d'interesse su cui discutere, su eventuali progetti da intraprendere o azioni da svolgere;
- brainstorming tra i membri di ciascun gruppo locale sulla questione in oggetto cercando di arrivare ad un'opinione o proposta condivisa da tutto il gruppo;
- presentazione da parte del coordinatore dell'idea e/o proposta di ciascun gruppo;
- eventuale dibattito fra le posizioni diverse;
- sintesi da parte del tutor che evidenzia informazioni particolarmente utili e possibili punti di disaccordo tra i partecipanti.

Riportiamo di seguito un esempio di una discussione finalizzata all'organizzazione di una sessione per la videoconferenza (Tabella 2).

Lo studio di un caso rappresenta un significativo esempio di una comunità di pari che oltre a discutere, si confronta e monitora costantemente il proprio percorso lavorativo. I docenti hanno la possibilità di realizzare la cosiddetta *supervisione tra pari*, momento altamente qualificante dal punto di vista professionale in cui i docenti si confrontano sui loro casi, mettendo in discus-

sione le scelte operate, chiedendo supporto, condividendo le buone pratiche sperimentate. Questo momento è particolarmente apprezzato dai membri della comunità: ognuno diventa esperto delle proprie esperienze, e i docenti poco esperti hanno la legittimità a partecipare seppur in modo periferico [Wenger, 1988]. I *case histories*

MITTENTE	MESSAGGIO
<b>Docente/tutor</b>	Care colleghe e colleghi, nel primo incontro di gruppo o comunque nel primo collegamento individuale cerchiamo di fare un censimento dei possibili collegamenti da attivare dalle prossime settimane e dei problemi tecnici ed organizzativi presenti: - chi intende partecipare? - con quali alunni? - in quali giorni ed orari? - quali problemi tecnici sono da risolvere? - si richiede l'intervento tecnico dall'IC Pertini? Lo scorso anno avevamo optato per NetMeeting, dopo avere constatato molti problemi con Messenger: abbiamo sperimentato che NetMeeting funziona anche con XP, con l'accorgimento di fornire l'indirizzo IP mobile all'interlocutore appena viene attivato il collegamento Internet. Potremo sempre contare sulla collaborazione di G... e C..., dal Centro Hanna, veramente preziosi per molti collegamenti negli scorsi anni. L'esperienza pregressa ci può consentire di sveltire la fase iniziale di contatto e conoscenza, per sviluppare maggiormente la parte didattica. Speriamo nella partecipazione di più scuole. Ciao
<b>Gruppo Tortona</b>	Il nostro gruppo intende partecipare all'esperienza di videoconferenza e comunica che non ci sono problemi tecnici per attivare i collegamenti. Per interventi tecnici ci avvaliamo della disponibilità e collaborazione (PREZIOSE!!!) del prof. Mauro B. Ci riserviamo di valutare quali alunni far partecipare all'esperienza in oggetto e, per quanto riguarda i giorni e gli orari, diamo disponibilità piuttosto ampia. Restiamo a disposizione per eventuali contatti.
<b>Gruppo Acqui</b>	Spigno e la media Bella stanno valutando la possibilità di partecipare alla televideoconferenza. Bistagno e l'istituto Torre per problemi didattici e tecnici non parteciperanno alla televideoconferenza.
<b>Gruppo Ovada</b>	Ciao a tutti e buon clicca il mondo numero 8, La scuola di Rocca Grimalda è disponibile per attuare la televideo... con altre scuole, meglio se elementari. Le classi interessate sono la 3 <sup>a</sup> -4 <sup>a</sup> -5 <sup>a</sup> . Nella classe 3 <sup>a</sup> è iscritto un alunno disabile al quale piace moltissimo utilizzare il computer. Se ci sono scuole interessate fatemelo sapere; la nostra e mail è ***** e il n. di tel. è ***** ( fa anche da fax ) Per gli orari non ci sono problemi posso sempre fare un cambio con i miei colleghi sempre molto disponibili. Non dovrebbero esserci problemi tecnici da risolvere e va benissimo collegarci con NetMeeting con il numero IP. Ciao e buon lavoro.

TABELLA 2. Esempio di scambio di messaggi nel forum "Progettazione"



## Presentazione Esperienza

### Contesto

<b>Livello scolastico dell'alunno</b>	Il bambino frequenta la classe 5 <sup>a</sup> della scuola primaria.
<b>Tipologia di disabilità</b>	Sindrome di Down associata ad una media compromissione delle capacità intellettive e motorie.
<b>Osservazione di partenza</b>	Il bambino ha una buona percezione del sé corporeo, mentre la percezione dell'io non è stata ancora completamente interiorizzata (tende ad esprimersi in terza persona). Durante le attività didattiche, talvolta intervengono ricordi di esperienze extrascolastiche che lo distraggono. Nelle interazioni sociali predilige il rapporto con l'adulto, ha un buon rapporto con i compagni, anche se non ricerca spontaneamente il gioco con loro. Ha grosse difficoltà nell'utilizzare in modo funzionale gli strumenti d'autonomia.

### Esperienza didattica

<b>Finalità educativa</b>	<p>Acquisizione di:</p> <p><i>abilità</i> matematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- concetto di quantità</li> <li>- seriare</li> <li>- distinguere unità di primo e secondo ordine (euro/centesimi)</li> <li>- nominare e contare monete e banconote</li> <li>- concetto di cambio</li> <li>- concetto di resto</li> </ul> <p><i>abilità</i> comunicative linguistiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gestire un'interazione d'acquisto</li> </ul> <p><i>abilità</i> di discriminazione percettiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- riconoscimento del denaro: forma, colore e materiale</li> </ul> <p><i>abilità</i> motorie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- maneggiare il denaro</li> <li>- recarsi in un negozio</li> </ul>
<b>Contenuti</b>	Uso dell'euro
<b>Metodologia didattica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- costruzione e utilizzo dell'abaco con gli euro, i decimi e i centesimi</li> <li>- gioco della banca per il concetto di cambio e di equivalenza di valore</li> <li>- gioco del mercatino per esperienze di compravendita all'interno della scuola</li> <li>- costruzione della lista della spesa</li> <li>- uscite sul territorio per esperienze d'acquisto in situazioni reali</li> </ul>
<b>Tecnologia a supporto</b>	Utilizzo di fotocopie di facsimili di monete e banconote, di ritagli da giornali o da depliant degli ipermercati, software didattici, schede facilitate
<b>Tempi</b>	Intero anno scolastico
<b>Risultati raggiunti</b>	Sa riconoscere e nominare monete e banconote, sa contare le banconote da 5, e da 10 euro (ha memorizzato la tabellina del 5 e del 10) e le monete da 1 e da 2 cent. o euro
<b>Problematiche aperte</b>	Ha ancora notevoli difficoltà con il cambio e il resto

**Tabella 3.** Esempio di scheda per la presentazione di un caso.

possono invece rappresentare percorsi didattici già conclusi in cui viene descritta l'esperienza realizzata. Nel corso degli anni è stata sviluppata una modalità di presentazione per la descrizione del caso, sia per facilitare la presentazione, sia per poter disporre di una documentazione strutturata delle esperienze presentate, facilmente catalogabile ai fini della gestione della memoria comunitaria (Tabella 3).

Infine, la collaborazione basata sul *project based learning*, cioè la progettazione di interventi didattici con alunni disabili, è un'area formativa strutturata su una serie di moduli che scandiscono l'attività di progettazione.

Per ogni modulo vengono fornite le indicazioni di lavoro: i gruppi locali discutono tra loro e inviano mediante un coordinatore locale una sintesi nell'area deputata a ciò e si avvia una discussione collettiva tra tutti i partecipanti, al termine della quale il tutor riassume quanto è emerso scrivendo le proprie conclusioni ed introducendo il modulo successivo. A titolo esemplificativo nella Tabella 4 vengono riassunti i sei moduli su cui era centrata la progettazione di un percorso che prevedeva l'uso della videoscrittura.

La comunità di *Clicca il Mondo* è gestita, prevalentemente, da un docente di sostegno che svolge funzioni di tutoraggio nell'ottica del coordinatore, organizzatore e facilitatore, affiancato da un ricercatore che gestisce l'infrastruttura telematica, i processi comunicativi, e che in alcuni casi svolge il ruolo di esperto delle TIC.

Per agevolare il proprio lavoro, il tutor si affida alla figura di un esperto sui contenuti, il quale interviene soprattutto a livello di progettazione e talora anche durante l'erogazione del corso, nel caso dovessero giungergli richieste di chiarimenti o spiegazioni da parte dei partecipanti stessi.

### LA TECNOLOGIA A SUPPORTO DELLA COMUNITÀ PROFESSIONALE IN RETE

Nell'ambito di una comunità professionale in rete, la piattaforma utilizzata riveste un ruolo privilegiato.

Molto forti sono le «relazioni che legano le comunità professionali alle tecnologie in grado di supportare il loro agire in rete» [Trentin, 2004, p. 201], quindi, di primaria importanza risultano essere le scelte effettuate in fase di progettazione per selezionare e preparare la piattaforma destinata ad ospitare l'azione della Comunità di Pratica. Il mercato della tecnologia *community-*

*oriented* è davvero smisurato; esistono, infatti, svariati prodotti che possono soddisfare ben precisi bisogni di una comunità anche se, paradossalmente, la piattaforma perfetta per la Comunità di Pratica non esiste [Wenger, 2001].

Ogni Comunità di Pratica si contraddistingue per proprie peculiarità, caratteristiche, prospettive; si colloca in un contesto del tutto unico per condizione istituzionale, tecnologica ed organizzativa; ha una propria utenza, un budget da investire; si propone lo svolgimento di determinate attività e attribuisce un certo valore all'interazione sincrona e asincrona ai fini del lavoro in rete. È quindi necessario che l'ambiente virtuale venga scelto ed organizzato in maniera del tutto unica in base alle esigenze di collaborazione, comunicazione, produzione e assistenza della comunità in oggetto.

Una buona tecnologia, da sola, non crea una comunità, ma una tecnologia inadeguata può rendere molto difficile la vita della comunità, fino a determinarne il fallimento. Nell'ambito del progetto *Clicca il Mondo*, arrivati all'ottavo anno di realizzazione, ci si è a lungo interrogati se continuare ad utilizzare il sistema di *First Class*, adottato nei sette anni precedenti, oppure passare ad un altro ambiente e, in particolare, a *Moodle*.

Decidere non è stato semplice, perché, oltre alle problematiche conseguenti all'abbandono di un ambiente testato per sette anni consecutivi e ormai ben conosciuto, era d'obbligo tener anche presente che le due piattaforme rappresentano due distinte alternative ai sistemi per l'e-learning, due prodotti diversamente ispirati per supportare ben precisi modelli educativi della formazione in rete.

Da una parte *First Class*, un *Computer Conferencing System*, orientato a un approccio collaborativo, *learning team - centered*, e finalizzato alla gestione di interazioni tra componenti di un gruppo e alla condivisione di informazioni e risorse [Calvani, Rotta, 2000], e dall'altra *Moodle*, un *Learning Management System* che, pur essendo ispirato al modello del *costruttivismo sociale*, si mostra prevalentemente adatto alla gestione dei contenuti e dei processi, piuttosto che a favorire la collaborazione e la riflessione [Calvani, Fini et al, 2005].

Dopo un'accurata analisi dei due sistemi messi a confronto, la scelta è ricaduta su *Moodle*. Si è deciso cioè di optare per un prodotto Open Source che, a differenza di un software proprietario come *First Class*, consente di soddisfare i tre requisiti posti

## Clicca il Mondo 2001/2002

### Contesto

#### MODULO 1

**Titolo: Osservazione iniziale dell'alunno**

**Indicazioni dei tutor:**

- oltre alla descrizione del caso, predisporre alcune griglie di osservazione;
- osservazione sulla comunicazione verbale e non verbale dell'alunno;
- osservazione di partenza sulle capacità di videoscrittura e di videolettura (tranne che per la scuola dell'infanzia);
- osservazione iniziale sulle abilità nell'uso del computer e sui problemi di accesso.

#### MODULO 2

**Titolo: L'uso delle Tecnologie**

**Indicazioni dei tutor:**

Confrontarsi preventivamente sui programmi-applicazioni che si ritengono più adatti per questa attività nell'ambito dei vari sistemi operativi; degli accessi e ausili necessari per le specifiche disabilità allo scopo di utilizzare al meglio il computer.

#### MODULO 3

**Titolo: Definire gli obiettivi del progetto, in relazione al soggetto disabile**

**Indicazioni dei tutor:**

Ipotizzare le difficoltà da superare da parte del soggetto per un migliore utilizzo della scrittura: ad esempio lentezza o velocità di scrittura dei propri messaggi e di lettura di quelli in arrivo; correzione o autocorrezione degli errori, o nessuna modifica al testo; dimensione dei caratteri in cui si scrive e si legge; manipolazione dei testi (salvataggio, stampa, archiviazione).

#### MODULO 4

**Titolo: I contenuti didattici delle comunicazioni**

**Indicazioni dei tutor:**

Nel messaggio conclusivo di questo modulo occorre esplicitare i contenuti dell'attività in relazione alla disabilità dell'alunno. Per tutti i soggetti restano molto importanti:

- la motivazione;
- le attività cooperative con altri alunni;
- l'interdisciplinarietà del contenuto;
- la realizzazione di prodotti che non siano solo il compito in classe o l'interrogazione.

#### MODULO 5

**Titolo: I collegamenti con le materie curriculari e con le attività della classe**

**Indicazioni dei tutor:**

Ipotizzate i possibili collegamenti con le materie curriculari o le aree disciplinari. Occorre, inoltre, ipotizzare eventuali collegamenti con altre attività previste nella classe o in gruppi di alunni della classe o interclasse.

#### MODULO 6

**Titolo: Proposte realizzative e verifica finale**

**Indicazioni dei tutor:**

Affrontare gli aspetti organizzativi:

- i materiali e le attrezzature occorrenti;
- la metodologia di lavoro (individuale, a piccoli gruppi, in classe...);
- i tempi di durata del progetto;
- gli eventuali costi.

Per le verifiche finali occorre precisare:

- se e quali verifiche sono previste
- se è prevista una presentazione del lavoro svolto ed a chi;
- se viene realizzata una documentazione audio-video, su supporto informatico, ecc...

**Tabella 4.** Moduli dell'area di progettazione dell'ed. 2000/01 di *Clicca il Mondo*.

## SPECIFICHE TECNICHE

Supporto Browser	Il software supporta differenti Browser
Database richiesto	Il software supporta i database MySQL e PostgreSQL
Server Software	Il software è sviluppato usando il web server Apache
Funzionamento su server	Supporta la maggioranza delle versioni di server Windows e molte versioni di server Linux/unix
Scalabilità	La scalabilità del sistema è buona
Modularità	Il software ha una struttura modulare molto accentuata che permette il deployment della sole funzionalità richieste
Standard	Il software è conforme allo standard SCORM 1.2
Formato dei materiali supportati	Supporta la visualizzazione di qualsiasi contenuto elettronico: Word, Powerpoint, Flash, Video, suoni, file eseguibili, ... Non è, però, possibile importare corsi già impostati come IMS

## STRUMENTI PER LA COMUNICAZIONE

Comunicazione sincrona	Chat che supporta immagini. È possibile, inoltre, archiviare le discussioni sincrone per consultarle successivamente. Sistema di <i>Istant Messaging</i> per prendere immediato contatto con chi è in linea.
Comunicazione asincrona	Forum basato su threads. Le discussioni possono essere organizzate per data, per thread o per autore. I posts possono includere allegati, immagini o URL. Lo strumento del Forum prevede, inoltre, un formatting text editor. All'utente è data la possibilità di iscriversi ai forum e ricevere, automaticamente, via mail, copie dei messaggi postati.
Condivisione di documenti	Possibilità di allegare file ai messaggi, creare dei Repository per le varie aree di discussione e dei Collegamenti tra le risorse
Supporto alla presenza sociale	Sistema <i>Who is on line</i> per sapere in ogni momento chi è collegato alla piattaforma. Gestione di un Profilo Utente che può essere personalizzato

## STRUMENTI PER LA PRODUZIONE

Scrittura collaborativa	Possibilità di implementare un modulo Wiki
Gestione di gruppi	Il tutor può creare gruppi in cui suddividere i partecipanti, inoltre, è previsto uno specifico modulo Workshop che può essere inserito per la valutazione tra pari dei documenti
Calendario	La piattaforma include un Calendario che segnala agli utenti date importanti e una sezione denominata <i>Prossimi eventi</i> che mette in evidenza gli eventi segnati in calendario
Motore di Ricerca	La piattaforma prevede lo strumento <i>Ricerca nei forum</i> che permette di recuperare un contributo d'interesse in tempi brevi

## STRUMENTI DI SUPPORTO

Strumenti di Amministrazione	Le funzioni di Amministrazione comprendono: l'autenticazione, la gestione delle autorizzazioni e delle funzionalità e il sistema di registrazione
Strumenti di Erogazione	La piattaforma prevede l'inserimento di diverse Attività, oltre a Forum e Chat: Antologia, Glossario, Lezione, Questionario, Quiz, Sondaggio, ... È inclusa la gestione di test, un helpdesk per gli insegnanti, il tracciamento degli utenti (statistiche e file di log), la definizione di scale di valutazione personalizzate e la presenza di diversi strumenti di valutazione online
Gestione template	Impostazione dei corsi con formato per settimana, per argomento o per un formato sociale incentrato sulla discussione
Personalizzazione	L'interfaccia del discente e quella dell'amministratore sono personalizzabili. Il layout su schermo può essere modificato

## LINGUA

La piattaforma è disponibile in 34 lingue tra cui l'italiano

## COSTI

Il software è completamente gratuito e distribuito con una licenza GNU

Tabella 5. Tabella riassuntiva delle caratteristiche di Moodle.

come condizione irrinunciabile al momento della scelta dell'ambiente che avrebbe ospitato l'ottava edizione di *Clicca il Mondo*:

- garantire al soggetto promotore dell'iniziativa formativa una totale autonomia nel gestire e personalizzare l'ambiente virtuale senza dover dipendere da un fornitore esterno. Questa opportunità è ovviamente funzionale alla presenza o meno, all'interno dell'istituzione, di risorse umane dotate delle capacità necessarie per sfruttare a proprio vantaggio la flessibilità dell'ambiente;
- disporre di un ambiente facile da usare per l'utenza anche se, nelle edizioni precedenti, si è sempre rivelata discretamente preparata sul piano tecnologico;
- pervenire a una soluzione tecnologica che permettesse di ridurre i costi, questione non da poco per una realtà scolastica che non dispone di grosse risorse economiche da investire nell'e-learning.

Scelto l'ambiente virtuale, il punto diventa poi quello di trovare il modo migliore di organizzare un LMS Open Source come *Moodle* per ospitare la *community*.

Partendo, cioè, dalle caratteristiche e dalle funzionalità di *Moodle* (Tabella 5), ai gestori della piattaforma è stato affidato il compito di organizzare il sistema affinché potesse supportare efficacemente l'azione della comunità di *Clicca il Mondo 8*, con riferimento, soprattutto, alle seguenti dimensioni:

**Comunicazione e interazione:** la collaborazione che anima una Comunità di Pratica si basa sulla comunicazione, finalizzata, da un lato, alla condivisione, allo scambio e al confronto tra i membri della comunità e, dall'altro, ad un processo di evoluzione della comunità stessa che, attraverso l'emergere delle esigenze, idee e proposte dei partecipanti, promuove una ricerca costante delle soluzioni migliori per la propria crescita.

**Presenza sociale:** all'interno della comunità, oltre al desiderio di comunicazione, è anche presente un desiderio di comunicare se stessi, di promuovere il riconoscimento della propria identità e valorizzare il senso di partecipazione individuale al gruppo di appartenenza.

**Gestione e Condivisione della Conoscenza:** la Comunità di Pratica diventa lo spazio più adatto per intraprendere un programma di *Knowledge Management* (gestione di conoscenza) o, meglio, come attualmente si usa dire, per dar vita a un effettivo e significativo processo di *Knowledge Sharing* (condivisione di conoscenza) ri-

ferita ad uno specifico settore professionale.

**Memoria comunitaria:** La Comunità di Pratica è lo spazio in cui è possibile promuovere lo sviluppo di valori a lungo termine, attraverso l'archiviazione e la storicizzazione della conoscenza condivisa dai partecipanti, espressione di un'identità sociale che coinvolge la sfera professionale.

**Produzione:** una Comunità di Pratica, orientata alla realizzazione di un'*impresa comune* [Trentin, 2004], si avvale del contributo e della collaborazione dei suoi membri per facilitare un processo, dinamico e dialogico, di generazione di nuova conoscenza [Manca, Sarti, 2002].

## RIFLESSIONI CONCLUSIVE

In una prospettiva di formazione permanente dei docenti è ormai palese l'inadeguatezza dei soli corsi tradizionali di aggiornamento in presenza, basati sulla centralità di chi insegna, secondo un approccio didattico di semplice trasmissione delle conoscenze e delle competenze.

La formazione come riflessione e condivi-

figura 2

Esempio di un messaggio per l'avvio della progettazione.

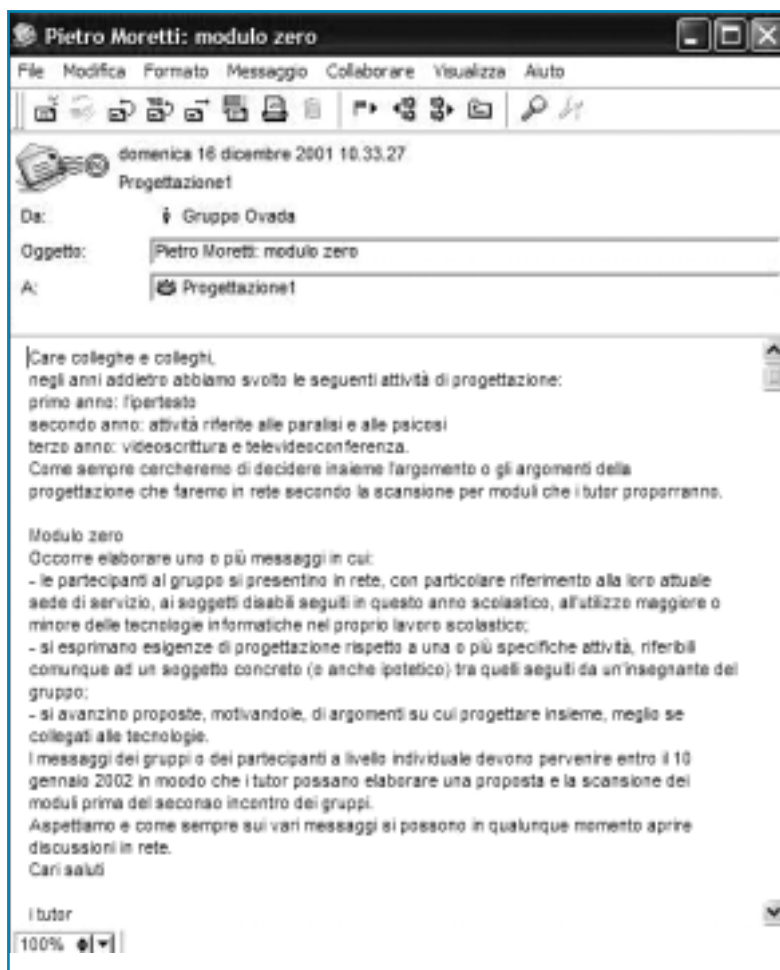




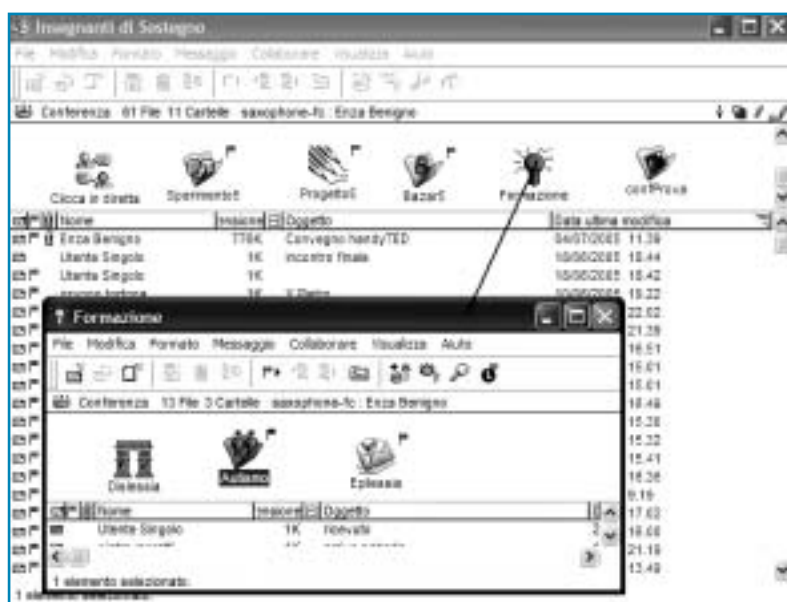


figura 3

Esempio di un messaggio di richiesta di aiuto.

figure 4-5

Esempio di strutturazione dell'ambiente di comunicazione First Class.



sione sottolinea l'importanza della conoscenza implicita, cioè di quella praticata quotidianamente e che può diventare patrimonio condiviso, tale che le pratiche professionali caratterizzino l'evento formativo e il processo di apprendimento diventi consapevole e partecipato. La professionalità del docente non si limita all'applicazione delle conoscenze teoriche, ma si sviluppa nella progressiva partecipazione come membro di una specifica comunità di pratiche di lavoro.

*Clicca il Mondo* è una comunità in cui i partecipanti si riconoscono come individui con un repertorio condiviso, impegnati nella realizzazione di un progetto e nella condivisione di un problema e che hanno la possibilità di attingere alle competenze e alle buone pratiche dei colleghi.

Gli elementi che hanno favorito la continuità e lo sviluppo professionale dei partecipanti alla Comunità di *Clicca il Mondo* negli anni sono molteplici.

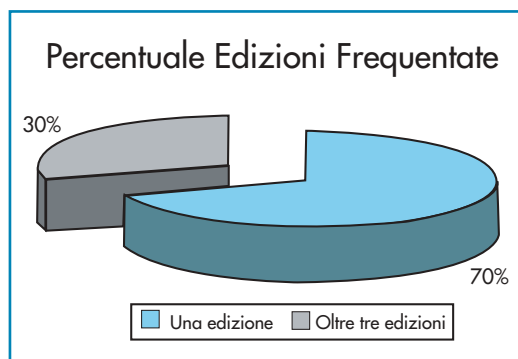
In primo luogo, la comunità favorisce una modalità attiva di partecipazione incoraggiando la negoziazione e la condivisione delle tematiche scelte, privilegiando i problemi che caratterizzano l'agire quotidiano dei docenti di sostegno, una strategia fondamentale per promuovere la loro professionalità (Fig. 2).

Inoltre, i docenti attribuiscono alle comunità un ruolo di supporto nel momento in cui affrontano casi particolarmente difficili (Fig. 3).

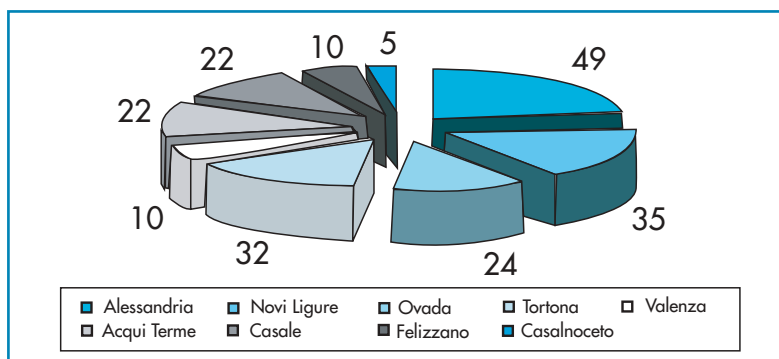
Infine, l'uso di un ambiente virtuale e flessibile ne consente un'evoluzione costante sulla base delle esigenze formative espresse dai partecipanti delle comunità. A tal riguardo le aree di lavoro della piattaforma hanno assunto una strutturazione sempre più articolata (Fig. 4, Fig. 5), fino ad arrivare alla scelta di una nuova piattaforma in occasione dell'ultima edizione che potesse soddisfare ancora di più le esigenze dei partecipanti.

Un altro elemento importante che qualifica quest'esperienza è la presenza di un gruppo ristretto di docenti esperti che continua a promuovere il progetto, secondo una prospettiva di crescita endogena, partecipando a molte edizioni. Oltre il 30% di iscritti, ha infatti aderito a più di tre edizioni del percorso formativo (Fig. 6) su un totale di oltre 200 docenti distribuiti come mostrato nella figura 7.

L'esperienza realizzata fa emergere la complessità che accompagna un'esperienza formativa di questo genere. Non si deve infatti



ti pensare che una Comunità di Pratica professionale in rete funzioni da sola, che ad una richiesta d'aiuto segua contestualmente la risposta del più esperto del gruppo, che l'attenzione si mantenga costante nel tempo, che l'apprendimento reciproco sia autogestito e che non servano più momenti di incontro in presenza [Salis et al., 2002].



**figura 6**

Percentuale di partecipazione dei docenti alle edizioni di *Clicca il mondo*.

**figura 7**

Distribuzione dell'utenza sul territorio.

## riferimenti bibliografici

- Calvani A., Rotta M. (2000), *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica online*, Erickson, Trento.
- Calvani A., Fini A., Pettenati M.C., Sarti L. (2005), Teorie CSCL e piattaforme Open Source per l'e-learning: verso un'integrazione, in Delfino M., Manca S., Persico D., Sarti L., *Come costruire conoscenza in rete?*, Menabò, Ortona.
- Cole M. (1988), *Cross-cultural research in the sociohistorical tradition*, Human Development, n. 31, pp.137-151.
- CEFRIO (2005), *Work, Learning and Networked. Guide to the implementation and leadership of intentional communities of practices*. [http://www.cefrio.qc.ca/english/pdf/Guide\\_Final\\_ANGLAIS.pdf](http://www.cefrio.qc.ca/english/pdf/Guide_Final_ANGLAIS.pdf)
- Denning, S. (2000), *The springboard: how storytelling ignites action in knowledge-era organizations*, Butterworth-Heinemann, Boston.
- Dutto M.G. (2003), Sviluppo professionale, in Cerini G. e Spinosi M. (a cura di), *Voci della scuola*, Tecnodid, Napoli.
- Lave J. e Wenger E. (1990), *Situated learning: legitimate peripheral participation*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Manca S., Sarti L. (2002), Comunità virtuali per l'apprendimento e nuove tecnologie, in *TD - Rivista di tecnologie didattiche*, n. 25, Menabò, Ortona.
- Midoro V. (2002), Dalle comunità di pratica alle comunità di apprendimento virtuali, in *TD - Rivista di tecnologie didattiche*, n. 25, Menabò, Ortona.
- Persico D., Manca S. (2000), Valutazione qualitativa di un sistema di computer conferenza nella formazione a distanza, in *TD - Tecnologie Didattiche*, n. 21, Menabò, Ortona, pp. 35-41.
- Salis S., Depietro L., Fiotto V., Lao F., Marras S. (2002), *Comunità di pratiche, di apprendimento e professionali: una metodologia per la progettazione*, Strumenti Formez, n. 10, Area Editoria e Documentazione.
- Schön D.H. (1993), *Il professionista riflessivo*, Dedalo, Bari.
- Spinosi M. (2002), *Formazione in servizio* in Cerini G., Spinosi M. (a cura di), *Voci della scuola*, Tecnodid, Napoli.
- Trentin G. (2004), *Apprendimento in rete e condivisione delle conoscenze*, Franco Angeli, Milano.
- Varisco B. (2002), *Costruttivismo socio-culturale. Genesi filosofiche, sviluppi psico-pedagogici, applicazioni didattiche*, Carocci, Roma.
- Wenger E. (1998), *Communities of practice: learning, meaning and identity*, Cambridge University Press, New York.
- Wenger E. (2001), *Supporting communities of practice: a survey of community-oriented technologies*. <http://ewenger.com/tech>
- Zucchermaglio C. (2002), *Psicologia Culturale dei Gruppi*, Carocci, Roma.