

# Sardegna chiama Friuli

*Storia di una cooperazione in rete*

- **Franca Paola Bonifai**, Scuola Media n. 2 di Alghero e Fertilia, Alghero (SS)
- **Sandra Bianchi**, Scuola Media "Divisione Julia", Udine

## INTRODUZIONE

Questa testimonianza riguarda la storia di un progetto sperimentale, attuato nella scuola dell'obbligo, in cui l'esperienza di precedenti corsi di formazione a distanza da parte delle due insegnanti coordinatrici del lavoro e l'organizzazione di una virtual classroom si sono coniugate nella realizzazione di "Gli Eroi Dimenticati" e "La Meglio Gioventù", iniziative prodotte all'interno del più ampio progetto di cooperazione telematica "Sardegna Chiama Friuli". L'esperienza nasce dall'esigenza, comune alle due insegnanti, di sperimentare sia metodologie meno tradizionali, basate sull'operatività e sull'imparare facendo, sia la didattica in rete<sup>1</sup>.

Il progetto ricostruisce in chiave storiografica le campagne di guerra della seconda guerra mondiale nell'area dei Balcani, dalla Jugoslavia all'Albania e alla Grecia, attraverso i racconti dei protagonisti, inseriti in un quadro storico-politico in esplosione, a tal punto da essere ancora tragica e recente attualità.

Grazie all'uso della posta elettronica e della navigazione in Internet come partner indispensabili, di impatto molto accattivante e di efficacia immediata, si è arrivati a creare un'unica classe virtuale, i cui giovanissimi protagonisti, gli allievi della 3° G a tempo prolungato della Scuola Media "S. Satta" (ora S.M. n. 2 di Alghero e Fertilia), e gli allievi della 3° C a tempo prolungato della Scuola Media "G.B. Tiepolo" (ora S.M. "Divisione Julia" di Udine), hanno rivelato di saper lavorare insieme al fine di "produrre" nelle vesti di autori in erba. All'interno di ogni Consiglio di Classe è stato previsto il coinvolgimento e la fattiva collaborazione, su argomenti inseriti nei curricoli



scolastici, degli insegnanti delle aree storico-linguistico espressiva e musicale-artistica (queste ultime, discipline indispensabili per la realizzazione di un percorso multimediale, attraverso gli aspetti complementari musicali, grafici e pittorici).

Inoltre, per agevolare la ricerca e l'analisi di una tematica storico-politica inusuale e al di fuori dei canali di informazione ufficiali, si è richiesta la collaborazione della Brigata Sassari (con sede a Sassari), della Brigata Julia (con sede a Udine) e del "Centro Servizi Culturali - Società Umanitaria" (con sede ad Alghero), che hanno offerto con entusiasmo le loro disponibilità e competenze, oltre che la loro collaborazione per la presentazione e la diffusione del prodotto realizzato.

<sup>1</sup> Con la sperimentazione del progetto pilota nazionale "Multilab", nell'anno scolastico 1996/1997, si era già avviata una stretta collaborazione tra la Scuola Media "S. Satta" di Alghero (ora S.M. n. 2 di Alghero e Fertilia) e la Scuola Media "G.B. Tiepolo" di Udine (ora S.M. "Divisione Julia"), le cui tutor, Franca Paola Bonifai (Alghero) e Sandra Bianchi (Udine), avevano dimostrato grande interesse nel progettare e portare a compimento, con le rispettive classi a tempo prolungato, un'attività didattica telematica su temi concordati comuni.



## OBIETTIVI E FINALITÀ

L'organizzazione del progetto vero e proprio ha messo a fuoco tutti i passaggi indispensabili alla sua realizzazione concreta, partendo dagli obiettivi educativi comuni, cognitivi generali e specifici dell'area storico-linguistico espressiva e dell'area musicale-artistica.

Gli obiettivi *educativi comuni* prevedevano, tra gli altri:

- la cooperazione con compagni che vivono in una realtà lontana e diversa dalla propria, creando una classe virtuale attraverso la struttura telematica;
- l'imparare a progettare, a rispettare i tempi e le consegne, per portare fino in fondo i compiti assunti, collaborando anche a distanza;
- lo sviluppo del piacere della ricerca, considerata non come "dovere scolastico", ma come "attività libera e creativa, capace di porre in relazione con altri".

Tra gli obiettivi *cognitivi generali* erano inclusi:

- l'acquisizione e il consolidamento delle conoscenze informatiche per utilizzare le nuove tecnologie;
- il consolidamento di abilità di comunicazione con diversi codici espressivi, compreso quello telematico e multimediale;
- lo sviluppo delle capacità di impostare un lavoro di ricerca, prevedendo tempi, metodi e strumenti di realizzazione, modificato "in itinere", con il contributo di tutti.

Per quanto riguarda, invece, gli obiettivi *specifici dell'area storico-linguistico espressiva e del-*

*l'area musicale-artistica* sono stati privilegiati:

- l'acquisizione di valori fondamentali che riguardano i rapporti tra gli uomini;
- il favorire la consapevolezza della tradizione locale come patrimonio da salvaguardare e valorizzare;
- il rendere consapevoli i ragazzi delle diverse aspirazioni e bisogni del popolo nei conflitti socio-politici anche attraverso la nascita delle musiche e dei testi delle canzoni.

Si sono, infine, definiti i *contenuti* specifici di storia, le testimonianze letterarie, musicali ed iconiche.

## STRUMENTI E METODOLOGIE UTILIZZATI

Se, da un lato, si era consapevoli della necessità di disporre di indispensabili competenze informatiche, sia da parte degli insegnanti coinvolti, sia da parte degli alunni (che dimostravano una discreta autonomia nell'uso di Word, Photo editor, Paint), dall'altro, si è ravvisata l'esigenza di familiarizzare col linguaggio HTML e di sperimentare un uso concreto della posta elettronica e della navigazione in Internet. Messa a punto la fattibilità del progetto, gli alunni sono stati divisi in gruppi operativi. Ognuno ha avuto compiti precisi, allo stesso tempo flessibili, in modo da essere di aiuto e di supporto reciproco e, all'occasione, sfruttare e valorizzare le abilità e le attitudini dei singoli, rispettandone i limiti e le potenzialità.

Si sono evitate aggregazioni eccessivamente

spontanee, in modo da impedire la nascita di gruppi di eccellenti e altri di deboli e insicuri, valutando attentamente un'equilibrata suddivisione delle forze in campo, in modo che tutti gli alunni raggiungessero le abilità indispensabili nell'uso del word processor, dello scanner, del linguaggio HTML e dell'uso della telematica.

Durante la realizzazione del lavoro, l'insegnante coordinatore ha avuto un ruolo di coesione per l'attività collaborativa di gruppo. Non si è mai considerato l'unico detentore delle conoscenze, ma compagno nel processo di apprendimento, fornendo ai propri studenti il supporto necessario per guidarli nella raccolta dei dati, nei collegamenti fra i vari fatti e nello stimolare opinioni, dibattiti e risoluzioni delle problematiche emergenti e accettando suggerimenti o proposte che arrivavano dagli alunni.

Ha curato, inoltre, i rapporti con la scuola partner, facendo osservare il rispetto dei tempi e della tempestività nella trasmissione periodica dei lavori, in modo da verificare l'efficacia o i difetti della metodologia seguita e stimolare i necessari cambiamenti.

Il progetto è durato un intero anno scolastico. A partire dal mese di Settembre, docenti e alunni sono stati impegnati settimanalmente. L'organizzazione oraria del tempo pieno e la possibilità di sfruttare le ore di compresenza, oltre a quelle ore curricolari delle insegnanti (attinenti alle tematiche in analisi), hanno permesso la divisione della classe in gruppi e l'accesso regolare al laboratorio informatico (la cui frequenza è stata stabilita in ciascuna scuola da un calendario regolato sulla base delle effettive sperimentazioni e progettazioni in atto).

I tempi, definiti inizialmente, hanno subito delle modifiche anche sostanziali, con un aumento delle ore preventivate, in occasione di particolari momenti del progetto, in vista di scadenze comuni o della fase di raccolta dei dati e del montaggio finale del prodotto, slittando fino al mese di luglio, data di consegna alla BDP di Firenze.

Le scuole che hanno partecipato a questa esperienza possiedono entrambe laboratori multimediali di recente installazione, con caratteristiche comuni di hardware e software, per cui è stata possibile un'omogeneità nell'uso degli strumenti tecnologici ed un'uniformità nello sviluppo del lavoro.

Entrambe sono collegate in rete, e gli alunni usano abitualmente la posta elettronica che, in

un progetto cooperativo, rappresenta il mezzo veloce con cui scambiare i messaggi di ogni tipo, personali, riflessioni, proposte, ripensamenti. Alla conclusione di ogni tematica concordata, i singoli gruppi delle rispettive classi inviavano il loro lavoro, con brevi commenti per quello dei compagni. In mancanza di uno spazio condiviso in rete o di un'area CMC, l'uso dell'attachment doverosamente zippato si è rivelato indispensabile e tutti sono stati contagiati dall'ossessione della qualità delle foto, del loro peso superleggero e delle impaginazioni migliorabili.

Le due classi avevano già un'esperienza nell'uso della telematica alle spalle, ma solo in questa occasione gli scambi hanno assunto un ruolo di primaria importanza, permettendo l'acquisizione non solo di contenuti, ma anche la crescita di maturità e responsabilità nel confronto continuo del modo di lavorare e di accettare la fatica degli altri, critiche comprese.

In questo modo le due classi si sono fuse realmente in una virtual classroom, in cui la cooperazione concreta ha permesso un lavoro gomito a gomito sull'identità del tema e sulle soluzioni concordate per l'implementazione e l'impaginazione finale.

Le ricerche in Internet hanno motivato ancora di più l'interesse dei ragazzi, che hanno scritto per ottenere maggiori informazioni e sono stati premiati da risposte disinteressate da parte di persone appassionate che hanno inviato il materiale richiesto via posta.

Il progetto ha previsto necessariamente anche momenti di lavoro in classe, sia nelle ore curricolari, sia nelle ore dedicate alla ricerca dei materiali, e in quei momenti di discussione problematica e di messa a punto da affrontare a classe intera.

Il coinvolgimento personale dell'alunno è stato molto importante perché in queste occasioni si è sentito protagonista del percorso operativo e le sue decisioni sono state spesso determinanti in certe fasi, da superare con la collaborazione di tutti.

Esempi pratici, come la discussione iniziale, i pareri collettivi e singoli, le suddivisioni dei gruppi, le assegnazioni dei compiti, la scelta dai percorsi alle icone, hanno sottolineato che, insomma, era il loro lavoro e loro erano i protagonisti.

La scelta del linguaggio HTML doveva tener conto di far vivere soprattutto agli allievi una parte sostanziale del processo di produzione, che fosse alla base delle loro competenze tec-

nico-informatiche e che valorizzasse la motivazione nella fase dell'authoring.

Gli allievi che hanno partecipato al progetto non erano alla loro prima esperienza, ma da alcuni anni, avevano via via acquistato competenze e autonomia, sia nel linguaggio reticolare ipertestuale teorico, sia nella realizzazione pratica di mappe concettuali e costruzione di ipertesti, sempre rapportati alle loro capacità, creatività e fantasia.

L'obiettivo comune è stato sostanzialmente l'implementazione del prodotto nel linguaggio HTML, sia per la sua immissione in rete, attualmente visitabile nel sito comune <http://digilander.iol.it/storia2000>, sia per le possibilità che i nuovi programmi, permettono di attuare, rendendo la presentazione del lavoro più accattivante anche da un punto di vista grafico.

## VALUTAZIONE E RISULTATI

Per affrontare seriamente il problema della valutazione e della documentazione di tutta l'attività progettuale e del processo di apprendimento, le insegnanti hanno sottoposto gli alunni, periodicamente o al termine di ogni fase di lavoro, a prove o test finalizzati ad analizzare sia il percorso didattico educativo, sia i nuovi contenuti acquisiti, sia le abilità tecniche, sia le abilità comunicative raggiunte, sia l'autovalutazione, mentre il clima formativo è emerso dalla redazione abituale del Diario di Bordo delle attività.

Alla fine del lavoro e dell'anno scolastico sono stati analizzati i risultati raggiunti. È emerso un vivo interesse per l'uso delle nuove tecnologie, grazie alle quali nel triennio hanno avuto modo di realizzare diverse esperienze come autori multimediali. La quasi totalità (96%), infatti, ritiene che sia indispensabile l'uso del computer, perché *“In futuro per fare qualsiasi cosa si userà il computer”*, *“... perché è difficile trovare lavoro senza saper usare il computer”*, *“perché la vita quotidiana è più facile”*; anche se, controcorrente, c'è chi pensa che *“Se uno sa fare molte altre cose, non è importante usare il computer”*.

Quasi tutti ritengono, quindi, che sia importante imparare ad usare il computer, ma non tutti lo usano abitualmente (solo il 71%), forse a causa della non disponibilità nell'ambiente familiare di questo strumento. Infatti la percentuale di quanti lo possiedono è del 64%. Ancora inferiore è la percentuale di quanti possiedono il collegamento casalingo ad Internet, solo il 29%; mentre le esperienze sco-

lastiche, realizzate nel triennio, con frequenti scambi telematici, anche con altri istituti del territorio nazionale ed estero, hanno permesso di acquisire una maggiore autonomia nell'uso della posta elettronica (39%).

Elevata è la percentuale (79%) di quanti sanno usare i vari strumenti a disposizione nel laboratorio multimediale della scuola, in particolare lo scanner, con il quale la maggior parte ha acquisito una buona familiarità.

Durante l'attività progettuale in laboratorio, gli alunni si sono trovati a dover affrontare sempre nuove problematiche, la cui soluzione ha richiesto un notevole impegno; il superamento delle varie difficoltà è stato completo solo per metà della classe e in parte soddisfacente per gli altri, ma nessuno ha trovato ostacoli insormontabili. Ed infatti, oltre il 70% ha completato il percorso pianificato, grazie al lavoro di gruppo e alla disponibilità dei più capaci ad aiutare gli altri. Nel complesso, oltre i tre quarti della classe ha svolto la propria attività in modo autonomo.

Molto significativi sono il riconoscimento quasi unanime di avere appreso cose nuove (il 92% lo riconosce completamente), l'interesse nell'attività svolta, che, con varie graduazioni, coinvolge l'unanimità dei partecipanti al progetto ed il senso di appagamento (*“mi sono divertito”*), riconosciuto, almeno quasi sempre, dal 95% dei partecipanti.

In ultimo alcune considerazioni sulla autovalutazione di ciò che si è capaci di fare in campo informatico, ovvero di ciò che si è appreso grazie anche a questa esperienza: il 78% si ritiene capace di adoperare strumenti, programmi e pianificare lavori multimediali; l'11% addirittura esperto ed un altro 11% solamente principiante; nessuno si ritiene super esperto o del tutto incompetente.

Tutti gli alunni hanno sicuramente vissuto una bella esperienza, arricchito il proprio bagaglio culturale di un nuovo linguaggio e nuove metodologie, punto di partenza per nuove esperienze consapevoli dell'importanza dell'informatica nel mondo attuale.