

COLLABORARE PER IMPARARE NELL'ERA DEL WEB 2.0

Mariella Berra, Sophia Danesino¹

*Dipartimento Scienze Sociali
Via San Ottavio 50, 10123 Torino
mariella.berra@unito.it*

¹ *I.I.S. G.Peano e gruppo didattico del Politecnico di Torino
Corso Venezia 29, 10147 Torino
sophia.danesino@peano.it*

Progetto: sperimentazione di tecnologie didattiche collaborative per l'insegnamento della informatica basate sugli strumenti del web 2.0 in una media inferiore e una media superiore di Torino. E' una attività in continuo sviluppo volta a creare un ambiente educativo basato sull'approccio "costruzionista" e sociale alla formazione (<http://hdl.handle.net/2318/702>).

Obiettivo: dimostrare che l'uso di nuove tecnologie multimediali, di piattaforme aperte per la formazione on-line e la didattica collaborativa, di linguaggi di programmazione open source può disegnare un modello aperto, rinegoziabile dello specifico insegnamento e del sapere immesso, attraverso la partecipazione degli utilizzatori e l'interazione fra i partecipanti. Ciò è particolarmente significativo nel contesto della riforma della scuola superiore che introduce la informatica dal primo anno. Si rischia di ridurre questo insegnamento alla descrizione di software preconfezionati, sul modello della Patente Europea del Computer.

Al fine di favorire competenze che stimolino nativi e migranti digitali a essere produttori e non solo meri consumatori di tecnologie è stato prodotto un manuale specifico di introduzione alla programmazione basato sul linguaggio open source Python e predisposto un ambiente collaborativo di apprendimento *blended* basato sulla piattaforma Moodle (<http://freesoftware.polito.it/moodle>).

Breve descrizione: nel 2008/09 è stata proposta la sperimentazione in una classe seconda della media inferiore composta da 25 ragazzi e nel 2010/11 in una classe prima della media superiore di dimensione analoga. In questo caso l'uso del manuale e della piattaforma è stato integrato con video sulle tematiche di insegnamento realizzati al fine di utilizzare i canali delle tecnologie mobile e gli strumenti di comunicazione multimediali preferiti dai ragazzi.

Risultati: entrambe le sperimentazioni hanno evidenziato non solo l'acquisizione di competenze specifiche nel campo della programmazione, ma anche lo sviluppo di capacità collaborative. L'utilizzo, nella scuola superiore, di tecnologie multimediali audio-video e la diffusione dei filmati realizzati su YouTube (<http://www.youtube.com/user/sdanesino>) si è rivelato uno strumento essenziale per motivare una giovane generazione di studenti abituata a usare i social network e la rete come ambiente privilegiato di apprendimento.