

La forza del team come modello di un progetto di tirocinio

Luca Arese

*Università degli Studi di Torino - Facoltà di Scienze della Formazione
Laboratorio Multimediale "Guido Quazza"
Via Sant'Ottavio 20 – 10124 Torino – Italy*
luca.ares@unito.it

All'interno di un laboratorio di Ateneo deputato alla didattica, vengono proposti ogni anno progetti di tirocinio che permettono agli studenti di mettere in pratica gli insegnamenti appresi su base teorica durante il loro percorso di studio. Le offerte di tirocinio curricolare dell'**unità progetti multimediali** sono finalizzate all'utilizzo delle nuove tecnologie multimediali in ambito web e riflettono le esigenze della struttura che propone progetti reali aventi come destinazione finale la rete. Attivare per la prima volta un progetto rivolto a un gruppo di studenti, ha permesso una sperimentazione didattica basata su un modello di collaborazione, ripetibile ed esportabile ad altre realtà. In quest'articolo s'intendono descrivere le metodologie adottate per raggiungere la standardizzazione formale dell'intero percorso di tirocinio.

1. Il tirocinio

Nasce come proposta di arricchimento dell'esperienza didattica dello studente e consiste nella partecipazione attiva alle attività di una struttura ospitante, in questo caso interna all'Ateneo. L'unità di progettazione multimediale del Laboratorio Multimediale "Guido Quazza"¹ (LMGQ) offre ogni anno un numero variabile di tirocini nel settore Web, Multimedia, E-learning. Le offerte di tirocinio e stage nascono anche dalle esigenze della struttura e ne riflettono la programmazione annuale.

La Struttura ospitante: il LMGQ concorre alla progettazione, alla realizzazione e al coordinamento delle attività e dei servizi promossi nel campo della didattica e della comunicazione multimediale anche a distanza dalla Facoltà di Scienze della Formazione, in collaborazione con altri enti e soggetti, pubblici e privati e in specifici progetti, nazionali e internazionali.

Il tirocinio è un ponte tra teoria e pratica: i progetti del LMGQ nascono spesso in collaborazione con i docenti della Facoltà su soggetti affini ai loro insegnamenti. Per esempio, sul versante dell'E-Learning – attraverso il progetto Aula M@gna (2004-2007) - lo staff dell'unità progetti multimediali ha

contribuito all'inserimento in Ateneo della piattaforma Moodle, adottata nel 2008 in architettura federata da tutte le Facoltà. Su questo, come su numerosi altri progetti, l'apporto dato dai tirocinanti è stato rilevante.

Il tirocinio di gruppo: tra novembre e gennaio 2011, la struttura ha offerto per la prima volta un tirocinio collettivo ad un gruppo di 4 studenti della laurea triennale in Multimedialità e Dams. Ad essi è stata offerta l'opportunità di fare un'esperienza di Team Working applicata alla progettazione multimediale: il rinnovamento del sito web del LMGQ attraverso l'utilizzo del Content Management System **Drupal**.

Cos'è Drupal? Drupal è un *content management system* (CMS) modulare scritto in linguaggio PHP e distribuito sotto licenza GNU GPL. Creato originariamente da Dries Buytaert come bulletin board system, divenne un progetto libero nel 2001. Il nome Drupal è la traslitterazione inglese per la parola olandese druppel che significa goccia. Lo sviluppo di Drupal ha goduto dell'apporto di una grande comunità di contributori volontari che hanno contribuito allo sviluppo del software gratuitamente. Dal novembre 2009 il sito della Casa Bianca WhiteHouse.gov utilizza Drupal.

Il «core» di Drupal contiene i propri moduli. I moduli sviluppati dalla comunità possono comunque essere scaricati e installati in un'area dell'installazione di Drupal non destinata al «core». Il «core» di Drupal è stato progettato con un sistema di «hook» (ganci) o callback, che permette ai moduli sviluppati dalla comunità di inserire funzioni nel processo di esecuzione di Drupal.ⁱⁱ

Drupal al LMGQ: Drupal era già stata utilizzata in precedenti esperienze di tirocinio al LMGQ: nella creazione della piattaforma **SciformLive**ⁱⁱⁱ, un portale di servizi integrati (videoblogs, strumenti automatici di gestione dei tirocini, 2007) e nel progetto **Idoo**^{iv}, un sito di social networking che consente la condivisione tra studenti di progetti di varia entità: fotografie, video, immagini, bookmark e file di ogni tipo.

2. Costruire il modello

La sperimentazione è partita dall'assunto di base che l'intrinseca periodicità del tirocinio curricolare (lo studente ha a disposizione 175 ore di tirocinio e difficilmente potrà permanere nel team dopo la sua conclusione), **non deve limitarne l'ampiezza né la sua prosecuzione nel tempo**. Il modello deve dunque prevedere che le attività svolte dal gruppo possano divenire in seguito un patrimonio cui altre persone possano attingere per la prosecuzione del progetto. Si deve cioè lavorare prevedendo in futuro l'entrata e uscita nel team di elementi diversi senza che questo pregiudichi la natura collaborativa e partecipata del progetto e la sua evoluzione nel futuro. I requisiti iniziali del modello devono dunque tenere conto della sua potenziale reiterazione allo stesso o ad altri progetti.

Costruire il gruppo: i tirocinanti non avevano alcuna esperienza pratica nel campo della progettazione e realizzazione di siti web; i loro profili d'ingresso erano molto disomogenei tra loro, sia per le precedenti esperienze di studio, sia per il diverso grado di abilità informatiche e di conoscenza degli applicativi

utilizzati normalmente in questo genere di attività. Questi fattori hanno determinato l'esigenza iniziale di amalgamare il gruppo attraverso una fase di compiti volti all'assunzione di una conoscenza di base comune al gruppo.

L'auto-apprendimento individuale: i tirocinanti, nella prima settimana, sono stati lasciati liberi di svolgere una fase di studio individuale per colmare le lacune emerse durante il colloquio iniziale. Ognuno di loro ha utilizzato esclusivamente risorse disponibili in rete, quali manuali, tutorial, articoli.

La costituzione del gruppo: dopo aver verificato, attraverso riunioni periodiche, l'avvenuto allineamento, si è provveduto alla creazione dell'identità del gruppo. I tirocinanti hanno: a) scelto il nome del gruppo (DrupalQTeam) b) attivato un'account 'Gmail' da utilizzare per tutte le esigenze comuni e legate al progetto (drupalqteam@gmail.com) c) attivato un'area di documentazione del progetto attraverso Google Docs d) organizzato l'agenda di lavoro attraverso Google Calendar. In questo modo tutti i membri del gruppo (tirocinanti, tutor aziendale, tutor accademico) hanno potuto condividere il medesimo spazio virtuale in rete, sempre attivo e disponibile da qualunque computer, evitando così la dispersione dei materiali su più supporti individuali di difficile accesso da parte degli altri membri.

La definizione dei ruoli: il tirocinante più esperto ha assunto fin dall'inizio il ruolo di **Team Leader**, responsabile del coordinamento e dell'organizzazione interna del gruppo. Questo ha permesso che - nelle riunioni di coordinamento e nei contatti a distanza - il gruppo avesse un'unica voce nei confronti dei responsabili del progetto. Tutti gli altri ruoli, tipici di un team web (web designer, programmatore, content manager), sono stati decisi di volta in volta dal gruppo, senza arrivare ad una definizione troppo precisa dei confini operativi di ciascuno. Le finalità didattiche del progetto prevedevano anche che ognuno dei partecipanti potesse fare esperienza nei diversi ruoli.

L'analisi del sito pre-esistente: agli studenti è stato chiesto di analizzare in dettaglio l'attuale sito del LMGQ e di presentare poi una relazione che contenesse: s) una descrizione della struttura di navigazione. b) una mappa dei contenuti. c) un'analisi degli elementi grafici del sito. In conformità a questa prima relazione, il gruppo ha poi scritto un secondo documento per indicare le linee guida per lo sviluppo del nuovo sito. In esso il gruppo ha descritto anche le tappe esecutive del lavoro da svolgere, definendo nei minimi dettagli la mappa del sito, la distribuzione dei contenuti, le problematiche tecniche da affrontare e risolvere con Drupal.

L'ambiente di sviluppo: sul server web della rete interna del LMGQ sono state create due cartelle di lavoro distinte e interamente dedicate al progetto. I membri del gruppo hanno avuto libero accesso alle cartelle dalle loro postazioni. In ognuna delle cartelle è stata eseguita un'installazione completa di Drupal 6.0. La prima, denominata D1, è stata utilizzata per testare e verificare il lavoro in divenire ed è diventata il banco di prova per installare e provare moduli aggiuntivi, elaborare il *template* grafico, testare soluzioni da adottare in produzione senza il pericolo di compromettere il lavoro fatto. La seconda, denominata D2, ha invece rappresentato l'ambiente di pre-produzione, la

versione stabile dove trasferire via via le parti già pronte e ben definite del lavoro svolto su D1.

Le metodologie di lavoro: il gruppo ha operato per un periodo di tre mesi, sei ore al giorno. Ogni giorno, in base alle attività definite dalla time-line del progetto, gli studenti si sono divisi in coppie, alternandosi spesso tra loro in modo da simulare situazioni di lavoro tipiche di una *web agency* e per meglio rispondere alle esigenze richieste dai *tasks^v* del progetto.

Considerazioni finali: dato il punto di partenza teorico degli studenti, il modello di tirocinio sperimentato ha dimostrato, grazie ai risultati raggiunti, le notevoli potenzialità didattiche di un percorso di gruppo rispetto a quello individuale. La modalità di Team Working adottata, l'assegnazione di ruoli definiti e intercambiabili ha dato fiducia e costanza agli studenti. Lavorare insieme su una piattaforma web, imparare facendo, scambiandosi continuamente opinioni e consigli, ha significato per loro l'acquisizione di competenze e metodologie di lavoro spendibili anche sul mercato esterno.



Fig. 1: il progetto (sx) e la sua implementazione (dx)

ⁱ <http://www.labquazza.unito.it>

ⁱⁱ Elaborazione di testi tratti da wikipedia.org: <http://it.wikipedia.org/wiki/Drupal>

ⁱⁱⁱ <http://www.sciformlive.unito.it>

^{iv} <http://www.idoo.unito.it>

^v In fase organizzativa, il progetto è stato suddiviso in tasks (definizioni di compiti e attività specifiche, quantificabili in termini di tempo). La stima dei tempi di avanzamento nell'esecuzione dei tasks ha poi determinato la time-line (agenda) del progetto.