

SERVER MOODLE A SERVIZIO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA: SOLUZIONE SOSTENIBILE

Luca Basteris, Maria Cristina Daperno,

¹ Liceo Classico e Scientifico “Silvio Pellico - Giuseppe Peano” Cuneo
{ luca.basteris, cristina.daperno } @liceocuneo.it

— COMUNICAZIONE —

ARGOMENTO: Istruzione primaria - Istruzione secondaria - Istruzione superiore – Sostenibilità digitale

Abstract

Il Liceo Classico e Scientifico “Silvio Pellico - Giuseppe Peano” da quattro anni si è dotato di un server di proprietà su cui ha installato due piattaforme Moodle, una per la gestione dei corsi interni curricolari e una per la gestione dei corsi extracurricolari e per “ospitare” corsi esterni. Tale soluzione ha permesso di non dover esternalizzare il servizio come scuola, di essere autonomi e anche la possibilità di mettere a disposizione il proprio server per gestire corsi Moodle ad altre scuole sul territorio nazionale, sia all’interno di progetti sulle Metodologie Didattiche Innovative, sia all’interno della nuova formazione legata ai POLI STEAM, al PNRR e a SCUOLA FUTURA.

Keywords – Metodologie didattiche innovative, PNSD, POLI STEAM, PNRR, Scuola Futura

1. CONDIVISIONE SERVER MOODLE AZIONE #15 PNSD

Il Liceo Classico e Scientifico “Silvio Pellico - Giuseppe Peano” da quattro anni si è dotato di un server di proprietà su cui ha installato due piattaforme Moodle, una per la gestione dei corsi interni curricolari e una per la gestione dei corsi extracurricolari e per “ospitare” corsi esterni di altre scuole.

L’opportunità di ospitare altre scuole sul proprio server è nata quasi per caso, a seguito di alcuni incontri tra le scuole della Rete sulle Metodologie Didattiche Innovative. Il progetto del Ministero della Pubblica Istruzione, legato all’Azione #15 del PNSD, prevedeva la predisposizione di materiali per gli studenti da distribuire in modalità open gratuita.

Contestualmente, però, le scuole polo di riferimento avevano la necessità di tracciare gli accessi ai materiali, non solo a fini statistici, ma anche per creare delle reti di scuole interessate ad utilizzare i materiali stessi con i propri studenti e disposte a condividere le proprie sperimentazioni.

I problemi emersi, dalla maggior parte delle scuole, erano legati a tre aspetti:

- Le pubblicazioni dei materiali sui siti scolastici garantiva la caratteristica della fruibilità open, ma non permetteva la formazione di una comunità/rete di lavoro, aspetto fondamentale del progetto sulle Reti di scuole sulle Metodologie Didattiche Innovative
- La piattaforma al momento più utilizzata nella scuola per la didattica a distanza e per la gestione dei materiali, ovvero Google Classroom, aveva il grosso ostacolo degli accessi di “dominio”, rendendo difficile ai docenti fuori dell’organizzazione scolastica di accedere al corso stesso, se non a seguito di accesso con mail personale o dell’intervento dell’amministratore sul proprio dominio per permettere iscrizione a corsi di altre istituzioni.
- I preventivi presentati da società del settore per allestire delle piattaforme dedicate al progetto alle singole scuole avevano degli importi non compatibili con la maggior parte dei budget a disposizione e soprattutto non giustificabili con l’utilizzo limitato legato all’attività stessa.

Per questo motivo quattro scuole polo del CLUSTER 1 delle Reti di scuole sulle Metodologie Didattiche Innovative, legato al Pensiero computazionale, coding e robotica educativa, intelligenza artificiale hanno deciso di accettare la proposta del Liceo Classico e Scientifico “Silvio Pellico - Giuseppe Peano” di mettere a disposizione gratuitamente la propria piattaforma Moodle per ospitare i relativi progetti. Ciascuna di queste scuole, a sua volta, era in rete con altre scuole per la realizzazione del progetto.

I progetti e le scuole al momento ospitate sono:

- Rete: CODING: UN MONDO DA SCOPRIRE dell'I.I.S.S. GALILEO FERRARIS (L.S. OSA RITA LEVI MONTALCINI) di Molfetta (BA) [1]



Figura 1 – Corso CODING: UN MONDO DA SCOPRIRE

- Rete: THInkCREateNETwork, rete di 4 scuole, con scuola polo l'ITI "Stanislao Cannizzaro" di Catania [2]



Figura 2 – Corso THInkCREateNETwork

- Rete: Robot School con scuola polo il Liceo Da Vinci di Floridia (SR) [3]

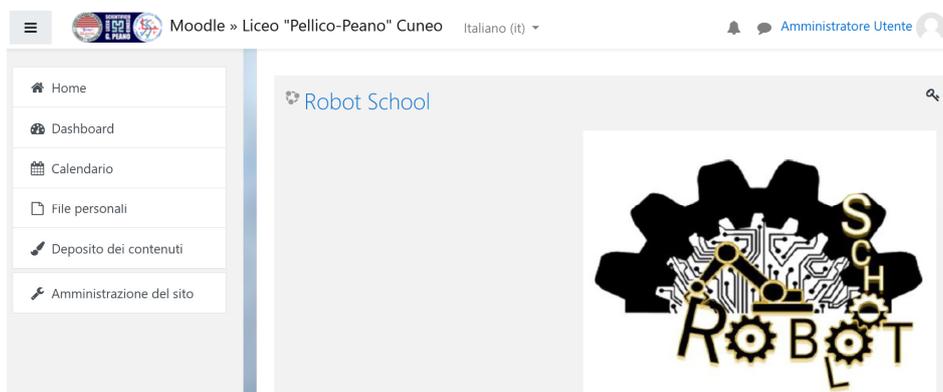


Figura 3 – Corso Robot School

Rete: Tinkering, coding, making e robotica educativa in situazione di mutual learning – rete di 5 scuole sul territorio nazionale. Parma, Padova, Rieti, Reggio Calabria [4]



Figura 4 – Corso Tinkering, coding, making e robotica educativa in situazione di mutual learning

Nella maggior parte dei casi la piattaforma Moodle è stata utilizzata dalle singole scuole come repository dei materiali prodotti dagli studenti o raccolti nelle varie fasi del progetto stesso.

Nel caso della rete CODING: UN MONDO DA SCOPRIRE il materiale ha preso una sua “forma” e una sua struttura, in quanto era rivolto all’attività formativa dei docenti referenti del corso. Da repository di attività sincrone, il corso si è trasformato in una e vera propria MOOC asincrona per la formazione docenti.

Per questo motivo il corso è stato semplicemente duplicato e ha permesso ad altri utenti di partecipare alla formazione in modalità asincrona [5]



Figura 5 – Corso Mooc CODING: UN MONDO DA SCOPRIRE

1.1. Modalità di accesso

Per ridurre al minimo il lavoro dell’amministratore della piattaforma Moodle ospitante si è scelto di utilizzare la profilazione sulla piattaforma con “iscrizione spontanea studente”.

In questo modo l’amministratore della piattaforma Moodle deve semplicemente:

- Creare il corso (con titolo fornito dal docente referente del corso) e aggiungerlo alla relativa categoria
- Abilitare al corso l’iscrizione spontanea studenti e impostare la password di iscrizione (comunicando, poi, tale password al docente referente)

- Profilare il/i docente/i referente/i del corso dandogli il ruolo di manager

In un caso la scuola referente ha fatto richiesta che il corso fosse accessibile liberamente senza registrazione. In questo caso si è abilitato l'accesso al corso come "ospite".

2. UTILIZZO E CONDIVISIONE SERVER MOODLE POLI STEAM – SCUOLA FUTURA

Con la nascita di Scuola Futura, la piattaforma per la formazione del personale scolastico (docenti, personale ATA, DSGA, DS), nell'ambito delle azioni del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), Missione Istruzione, sono stati affiancati sul territorio nazionale ai 28 poli di formazione denominati FUTURE LABS altre 50 istituzioni scolastiche denominate POLI STEAM, referenti per la formazione dei docenti sull'insegnamento delle discipline STEAM con l'utilizzo delle tecnologie digitali.

Tali istituzioni hanno la possibilità di organizzare corsi in presenza ed a distanza, sia in modalità sincrona che in modalità asincrona, quindi con Mooc.

La piattaforma SCUOLA FUTURA, oltre a raccogliere tutta l'offerta formativa delle varie istituzioni scolastiche su scala nazionale, permette l'iscrizione dei docenti ai singoli corsi e la relativa gestione da parte delle scuole stesse fino all'emissione del certificato di partecipazione.

Al momento prevede l'erogazione di Mooc (implementando la piattaforma Moodle) organizzati dal Polo Nazionale per la formazione, ovvero dai docenti delle Equipe Formative Territoriali, ma non prevede alcuna piattaforma né per i FUTURE LABS, né per POLI STEAM. Mentre i FUTURE LABS operano già da alcuni anni sul territorio nazionale e si sono trovati a dover affrontare l'emergenza Covid-19 continuando ad erogare formazione a distanza, dovendo quindi necessariamente risolvere il problema della piattaforma, i POLI STEAM in molti casi sono istituzioni scolastiche di recente nomina e con budget differenti in funzione dei progetti presentati.

I problemi emersi sono simili a quelli riscontrati nel progetto legato all'Azione #15 del PNSD. Viene richiesto dal Ministero dell'Istruzione una pagina web da linkare sulla piattaforma Scuola Futura in cui i poli formativi danno le comunicazioni organizzative in merito ai singoli corsi (orari, date, variazioni di calendario ecc.), ma oltre a questo si ha la necessità di una piattaforma per gestire i materiali dei corsi a distanza, dei corsi misti, permettendo di tracciare l'autoformazione dei singoli docenti e una piattaforma in grado di gestire anche vere e proprie Mooc.

La piattaforma Google Classroom, come già sopra illustrato, presenta dei grossi ostacoli di accessibilità e dal punto di vista didattico può essere considerata valida per gestire corsi in presenza e a distanza, anche con consegne e attività di autoformazione, ma risulta limitata per corsi in modalità Mooc.

Per questo motivo la piattaforma Moodle risulta essere la piattaforma maggiormente versatile per l'utilizzo/gestione dei Poli Formativi e soprattutto sostenibile in termini di costi e di gestione.

Nel caso del Server Moodle del Liceo "Silvio Pellico – Giuseppe Peano" si è provveduto a generare una categoria di corsi denominata Formazione docenti alle STEAM [6] dove si sono raccolti al momento 17 corsi erogati dal Polo Steam di Cuneo e 16 corsi del Polo Steam di Molfetta. Anche in questo caso si è sperimentata la condivisione della piattaforma in forma gratuita con l'I.I.S.S. GALILEO FERRARIS di Molfetta (BA), unica strada per la sostenibilità digitale di tali soluzioni.

Riferimenti bibliografici

- [1] Corso CODING: UN MONDO DA SCOPRIRE per docenti
<https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/view.php?id=10> (al corso è possibile accedere previa registrazione spontanea come studente con password RETI);
- [2] Corso THInkCREateNETwork per studenti e docenti
<https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/view.php?id=14> (al corso è possibile accedere previa registrazione spontanea come studente con password THICRE);
- [3] Corso Robot School per studenti <https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/view.php?id=15> (al corso è possibile accedere previa registrazione spontanea come studente con password ROBSCHE);

- [4] Corso Tinkering, coding, making e robotica educativa in situazione di mutual learning per studenti e docenti <https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/view.php?id=19> (al corso è possibile accedere in modalità "ospite");
- [5] CODING: UN MONDO DA SCOPRIRE - Mooc per docenti
<https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/view.php?id=21> (al corso è possibile accedere previa registrazione spontanea come studente con password CODINGMOOC);
- [6] Categorie di corso Formazione docenti alle STEAM
<https://mooc.liceocuneo.it/corsi/course/index.php?categoryid=9>