

SPAGNOLO IN GIOCO. DAL CORSO ONLINE ALLA COMUNITÀ DI PRATICA PROFESSIONALE

Antonio Picano

Università degli Studi di Genova
antonio.picano@edu.unige.it

— FULL PAPER —

ARGOMENTO: *Formazione dei docenti - Formazione continua.*

Abstract

L'articolo descrive le caratteristiche di un corso online progettato e sviluppato su Moodle nell'ambito del dottorato di ricerca in Digital Humanities promosso dall'Università degli Studi di Genova, con il fine di proporre ai docenti di spagnolo delle scuole secondarie italiane un primo contatto con la gamification e gli altri approcci metodologici ispirati al gioco. Dopo aver presentato gli obiettivi formativi, la metodologia didattica implementata, le scelte progettuali relative alla creazione e all'organizzazione dei materiali didattici, le modalità di valutazione e il ruolo del tutor didattico, il contributo intende prendere in esame sia le opinioni dei docenti in merito alla valutazione del corso online, sia le ragioni che hanno portato ad un precoce abbandono del percorso formativo.

Keywords – Didattica dello spagnolo, innovazione didattica, gamification, comunità di pratica, progetti di ricerca.

1 INTRODUZIONE

Il corso online “Spagnolo in gioco”, progettato e sviluppato su Moodle [9] nell'ambito del dottorato di ricerca in Digital Humanities promosso dall'Università degli Studi di Genova, è stato allestito con il fine di proporre ai docenti di spagnolo delle scuole secondarie italiane un primo contatto con gli approcci metodologici ispirati al gioco (gamification, game-based learning, serious games e game-making) [1]. Il percorso formativo, che si è avvalso del supporto metodologico e implementativo [2] dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR (ITD-CNR), anche mutuando alcune scelte progettuali adottate per iniziative formative di più ampio respiro come “TRIS - Tecnologie di Rete e Inclusione Socio-educativa” [3] e “Presente Digitale” [4], vuole accompagnare il corsista nella scoperta graduale di strategie, aspetti psicopedagogici e strumenti tecnologici utili a introdurre dinamiche, meccaniche e componenti di gioco nella didattica dello spagnolo e in quella delle sue culture. Questa proposta di formazione, però, ha anche uno scopo ulteriore. Quello cioè di coinvolgere i docenti partecipanti nello sviluppo di una comunità professionale [10], uno spazio di interazione, supporto e scambio collaborativo che, una volta concluso il corso, possa via via arricchire l'esperienza formativa di ciascuno con contributi spontanei di tipo informale, capaci di agevolare l'introduzione di nuove soluzioni nella propria azione didattica e sostenere l'arricchimento e l'aggiornamento delle nuove conoscenze acquisite [5].

2 OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso è stato organizzato in tre moduli formativi, rispettivamente indirizzati al raggiungimento di un obiettivo formativo determinato. Di seguito se ne propongono le caratteristiche specifiche e i contenuti didattici correlati.

1. Conoscere e approfondire i diversi aspetti che caratterizzano la gamification e gli approcci metodologici ad essa affini attraverso letture e video sul contesto disciplinare e sulle sue implicazioni pedagogiche.
 - L'origine del termine “gamification”.

- Alcune distinzioni terminologiche: gamification, game-based learning, serious games, game-making.
 - Gli elementi in gioco.
 - I giocatori e le loro caratteristiche. Una tassonomia.
 - Il divertimento: quattro tipologie.
 - Alcuni esempi pratici.
 - Il continuum esperienziale.
 - L'esperienza e i suoi valori affettivi.
 - Un circolo virtuoso: il ruolo delle emozioni piacevoli nell'apprendimento.
 - Lo stato di flusso.
2. Conoscere, attraverso letture e libere esplorazioni, diversi strumenti digitali o app mediante i quali "gamificare" il processo di insegnamento apprendimento.
 - App didattiche con chiare funzionalità orientate alla gamification.
 - App didattiche o strumenti digitali non espressamente pensati per la gamification.
 - Ambienti online che sfruttano le potenzialità della gamification.
 3. Progettare un'esperienza di apprendimento originale che integri elementi propri delle metodologie oggetto del corso.
 - Scheda di progettazione di unità di apprendimento basate su approcci metodologici di tipo ludico.
 - Schede di progettazione esemplificative.

3 LA METODOLOGIA DIDATTICA

In merito alla metodologia didattica implementata, occorre innanzitutto specificare come la scelta di un Learning Management System come Moodle sia stata dettata dalla volontà di allestire un workshop di piattaforma asincrono che permettesse di sottoporre gli elaborati dei corsisti a revisione tra pari e che la fruizione dei materiali didattici (letture, video, narrazioni animate...) e lo svolgimento delle attività proposte possano avvenire in modalità asincrona nell'arco di una finestra temporale di cinque settimane. I primi due moduli didattici si dividono in tre momenti formativi così articolati:

- Fase di studio.
- Test di autoverifica.
- Attività interattiva per il consolidamento degli apprendimenti.

Il terzo modulo coincide invece con un workshop di piattaforma asincrono capace, come già si è accennato, di agevolare la revisione tra pari degli elaborati dei corsisti. Prevede infatti la progettazione di un'attività didattica basata sugli approcci metodologici presentati nel corso a partire da una scheda di progettazione precompilata, che vuole essere allo stesso tempo guida e strumento di riflessione progettuale. Prima della consegna finale del proprio elaborato, quindi, i corsisti devono sottomettere il proprio lavoro ad una revisione tra pari che, in base ai criteri valutativi esplicitati (completezza della scheda, coerenza tra i suoi elementi, organizzazione dell'attività didattica, pertinenza delle scelte, grado del livello di coinvolgimento atteso), possa permettere a ciascun docente di affinare la propria proposta didattica in vista della consegna conclusiva. L'elaborato finale, che prevede la restituzione di una valutazione sommativa, rappresenta pertanto lo strumento attraverso il quale il corsista può mettere in evidenza quanto appreso durante il corso online, sia in termini metodologico-didattici, sia in termini tecnologici. Il tutor didattico, perciò, invierà a ciascun corsista un feedback formativo dettagliato. A questo punto, ciascun candidato che abbia creato dei materiali o una particolare sequenza didattica che si prestino al riuso da parte di altri colleghi può decidere liberamente se dare il suo consenso alla pubblicazione del proprio lavoro sul portale della comunità professionale.

3.1 Attività condizionate

Lo svolgimento di alcune attività è condizionato al completamento di una o più attività che le precedono. Ciò garantisce una partecipazione più coerente e puntuale alle attività interattive di tipo collaborativo e permetterà ai corsisti di confrontarsi nei forum o durante il workshop asincrono partendo da una base di conoscenza condivisa.

In questo senso, la visione e lo studio degli argomenti relativi a uno specifico modulo e lo svolgimento del test di autoverifica sono condizione necessaria per l'accesso alle attività interattive di gruppo. Sarà infatti il sistema stesso a inibire l'accesso alle attività di gruppo nel caso in cui il test di autoverifica non venisse superato con successo (Fig. 1).

The screenshot shows a course structure for a module titled "1 - Introduzione agli approcci metodologici di tipo ludico". It lists several activities, each with a checkmark indicating completion or availability:

- 1.1 - Video introduttivo (checked)
- 1.2 - Guida didattica - Modulo 1 (checked)
- 1.3 - Materiali per lo studio (lettura, visione e ascolto) (checked)
- 1.4 - Test di Autoverifica (checked)
- Accesso vincolato** Condizioni per l'accesso: L'attività **Questionario d'ingresso e patto formativo** deve risultare spuntata come completata
- 1.5 - Riferimenti per l'approfondimento personale (checked)
- 1.6 - Riflessione personale sugli approcci metodologici di tipo ludico (checked)
- Accesso vincolato** Condizioni per l'accesso: L'attività **1.4 - Test di Autoverifica** deve risultare completata con la sufficienza
- A proposito del Modulo 1 (checked)

Figura 1 – Struttura esemplificativa di un modulo formativo.

4 CREAZIONE E ORGANIZZAZIONE DEI MATERIALI DIDATTICI

I materiali didattici (e-content) di supporto allo studio e all'approfondimento consistono in:

- Una guida didattica.
- Clip video, schede didattiche e link a contenuti online (per lo studio e l'approfondimento).
- Test online (per la parte di autoverifica).
- Schede didattiche e di progettazione per il supporto al consolidamento degli apprendimenti.
- Riferimenti a strumenti analogici e digitali per integrare gli approcci didattici di tipo ludico nelle proprie pratiche didattico-educative.
- Riferimenti bibliografici e sitografici per l'approfondimento personale e la formazione continua.

In particolare, le schede didattiche e quelle di progettazione, nonché i video introduttivi di ciascun modulo sono stati preparati ad hoc per facilitare il raggiungimento degli obiettivi formativi prefissati e favorire un percorso di apprendimento basato su un nucleo di materiali il più possibile funzionali e coerenti con il profilo professionale dei corsisti.

Per quanto riguarda invece le risorse per l'approfondimento, è stato fatto ricorso a materiali liberamente disponibili in rete, come, ad esempio, siti o blog didattici riguardanti la didattica dello spagnolo e quella delle sue culture che danno particolare rilevanza a spunti o contenuti interattivi ispirati agli approcci didattici di tipo ludico. Solo in un caso è stata elaborata un'infografica interattiva [11] che, sfruttando le potenzialità di Genially [12], potesse agevolare una rapida navigazione delle aree di competenza

promosse dal DigCompEdu, il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti e dei formatori [6]. Infatti, considerati gli obiettivi formativi del corso, sembrava necessario proporre un approfondimento guidato di tali competenze, la cui acquisizione risulta imprescindibile specie per coloro che, in ambito educativo, sono chiamati a fare fronte alle complesse dinamiche della rete e alla loro rapida evoluzione.

5 VERIFICHE INTERMEDIE E VALUTAZIONE FINALE

Durante la fruizione del corso sono previste alcune verifiche intermedie di diversa tipologia:

- Test di autovalutazione per l'accesso all'attività di consolidamento degli apprendimenti relativi a uno specifico argomento del corso e ai rispettivi materiali di studio.
- Verifica per confronto attraverso la partecipazione ai forum tematici.
- Revisione alla pari degli elaborati prodotti nel corso delle attività di consolidamento.

La prova di valutazione finale per il rilascio di un certificato di partecipazione [13] attestante 15 ore di formazione e valido per la formazione del personale della scuola [7], a cui si potrà accedere se si saranno portate a termine tutte le attività corsuali previste, si svolgerà online e consisterà nella consegna di un elaborato attraverso il quale il partecipante dovrà dimostrare di aver raggiunto gli obiettivi formativi prefissati. L'elaborato finale sarà la rivisitazione della proposta didattica presentata nel workshop di piattaforma asincrono previsto nel terzo modulo formativo, migliorata sulla base dei commenti ricevuti in quell'occasione dai colleghi/revisori.

6 IL RUOLO DEL TUTOR DIDATTICO

6.1 Monitoraggio

L'attività di monitoraggio del tutor didattico è stata finalizzata a rilevare:

- Eventuali difficoltà tecniche incontrate dai corsisti.
- Eventuali interventi inadeguati dei forum.
- Caratteristiche della frequenza dei corsisti, sollecitando, ove possibile, una partecipazione continua, anche in vista delle scadenze interne necessarie a prendere parte al workshop di piattaforma asincrono.

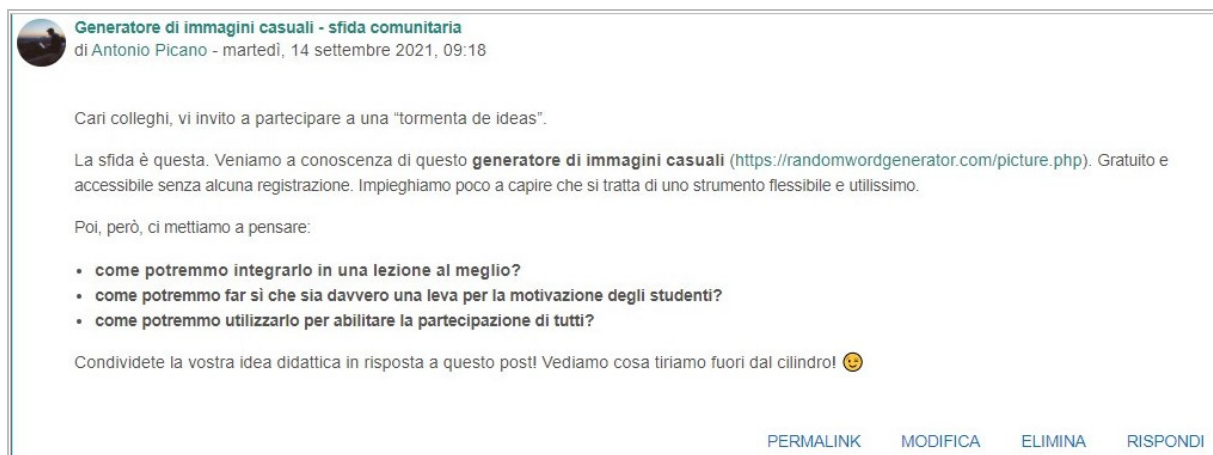
6.2 Approfondimento

Particolarmente stimolante è stata la possibilità di esaudire alcune richieste di approfondimento che hanno animato in modo differente i forum del corso. I confronti più vivaci possono ricondursi a due filoni tematici principali:

- In merito alle ricadute positive dell'implementazione di metodologie didattiche ispirate al gioco, sono stati richiesti ulteriori spunti di approfondimento teorico, ma va specificato come i contributi più interessanti siano arrivati direttamente dalla condivisione delle esperienze dei corsisti riguardanti tematiche quali la gestione del gruppo classe; la creazione oculata dei sottogruppi; l'allestimento di esperienze di apprendimento capaci di abbattere il filtro affettivo [8]; le meccaniche di gioco come motore del coinvolgimento e della partecipazione attiva; il rapporto tra inclusione educativa e la delicata gestione di una meccanica di gioco come la competizione; l'implementazione di attività ludiche in contesti scolastici poco avvezzi alla sperimentazione di nuove pratiche educative.
- In merito alle tecnologie digitali, le richieste di approfondimento hanno avuto come oggetto sia app o strumenti digitali utilizzabili senza account dagli studenti minorenni per avviare alla raccolta delle autorizzazioni delle famiglie, sia app o strumenti digitali utili al raggiungimento di un particolare obiettivo didattico-educativo.

6.3 Il forum “Comunità dei corsisti”

Il forum “Comunità dei corsisti” è stato sfruttato sia per agevolare un primo approccio con l’ambiente corsuale, specie in relazione alla condivisione di messaggi o commenti personali, sia per stimolare scambi e confronti che potessero poi rappresentare un collante conoscitivo capace di agevolare la socializzazione dell’apprendimento durante il corso e, al contempo, la futura partecipazione alle attività della comunità di pratica professionale. In questo senso, sono stati lanciati alcuni messaggi con l’obiettivo di generare una riflessione condivisa o intercettare, ad esempio, le abilità progettuali dei docenti attraverso una sfida comunitaria (Fig. 2).



Generatore di immagini casuali - sfida comunitaria
di Antonio Picano - martedì, 14 settembre 2021, 09:18

Cari colleghi, vi invito a partecipare a una "tormenta de ideas".

La sfida è questa. Veniamo a conoscenza di questo **generatore di immagini casuali** (<https://randomwordgenerator.com/picture.php>). Gratuito e accessibile senza alcuna registrazione. Impieghiamo poco a capire che si tratta di uno strumento flessibile e utilissimo.

Poi, però, ci mettiamo a pensare:

- come potremmo integrarlo in una lezione al meglio?
- come potremmo far sì che sia davvero una leva per la motivazione degli studenti?
- come potremmo utilizzarlo per abilitare la partecipazione di tutti?

Condividete la vostra idea didattica in risposta a questo post! Vediamo cosa tiriamo fuori dal cilindro! 😊

PERMALINK MODIFICA ELIMINA RISPONDI

Figura 2 – Un esempio di messaggio lanciato nel forum “Comunità dei corsisti” per stimolare la riflessione condivisa.

7 LE OPINIONI DEI DOCENTI IN MERITO ALLA VALUTAZIONE DEL CORSO ONLINE

Può essere interessante osservare ora alcune opinioni dei corsisti in merito al percorso formativo svolto attraverso le risposte raccolte con un questionario di fine corso. La riflessione che segue fa riferimento a un campione di circa 60 docenti che hanno preso parte alla prima erogazione del corso, un beta test che ha avuto luogo nei mesi di marzo e aprile 2021, e a una seconda edizione che si è tenuta nei mesi di settembre e ottobre 2021.

7.1 Usabilità del sistema

Secondo i docenti che hanno ultimato il corso, il sistema si contraddistingue per un’usabilità molto buona. La consultazione dei contenuti (testi, video, infografica...) è molto semplice ed efficace per il 73,58% dei corsisti e la modalità di navigazione viene definita abbastanza intuitiva dal 50,94% dei corsisti e molto intuitiva dal 43,40%.

7.2 Usabilità del corso

Anche l’usabilità del corso ha riscontrato un forte gradimento. La strutturazione dei contenuti per aree tematiche ne favorisce notevolmente lo studio secondo il 77,36% dei corsisti; così come l’assenza di vincoli temporali (75,47%). Secondo il 71,70% dei docenti partecipanti, poi, lo sblocco progressivo dei contenuti a mano a mano che si procede nello svolgimento delle e-tivity è un meccanismo che incoraggia la partecipazione e la prosecuzione del percorso di studio.

7.3 Autovalutazione e consolidamento degli apprendimenti

In merito all’autovalutazione e al consolidamento degli apprendimenti, il 62,26% dei corsisti pensa che la possibilità di esprimere un parere sulle risposte date dai colleghi nei forum domanda/risposta sia un meccanismo molto efficace per stimolarne la lettura e quindi dare o ricevere un feedback. Secondo il 71,70% dei corsisti, il workshop di piattaforma previsto nel terzo e ultimo modulo del corso è molto utile per il raggiungimento degli obiettivi formativi. Infine, la revisione tra pari finalizzata ad avere un riscontro

concreto sull'elaborazione della propria proposta didattica è una prassi considerata molto efficace dal 77,36% dei corsisti.

7.4 Supporto alla partecipazione

Tra le scelte tecnico-gestionali messe in atto per supportare la partecipazione al corso, l'82,2% dei corsisti considera che la barra dello stato di completamento delle attività sia molto di aiuto per tenere sotto controllo il proprio livello di progressione nelle attività corsuali. Al riguardo, inoltre, il 79,25% dei corsisti pensa che l'azione di tutoraggio sia stata molto efficace.

8 LE RAGIONI DEL PRECOCE ABBANDONO

Quali sono state le ragioni del precoce abbandono del corso online "Spagnolo in gioco"? Per rispondere a questa domanda è stato realizzato un sondaggio con Google Form, al quale hanno risposto anonimamente circa 30 docenti che non hanno concluso la seconda edizione del corso online. I dati raccolti permettono di notare come il sopraggiungere di impegni professionali sia da annoverarsi tra le principali cause di abbandono secondo il 78% dei corsisti. In particolare, dalle ragioni che hanno portato al mancato completamento del corso è possibile escludere sia la mancanza di interesse nei confronti dei temi trattati, sia la mancanza di gradimento dei confronti delle modalità di studio e apprendimento proposte. Ciò è rimarcato dal fatto che il 93% dei corsisti che hanno completato il sondaggio prenderebbe in considerazione la possibilità di partecipare ad una prossima edizione dello stesso corso.

9 RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Il riscontro ottenuto ci permette di considerare l'erogazione di una nuova edizione del corso online, magari a cavallo di un periodo di pausa didattica per favorire la partecipazione dei corsisti e prevenire così l'abbandono precoce del percorso formativo.

Da un punto di vista gestionale, è auspicabile sfruttare meglio i forum di confronto relativi a ciascun modulo, prevedendo un numero maggiore di input tematici coerenti con i rispettivi contenuti didattici (metodologie, strumenti e progettazione).

La scelta di declinare la formazione metodologica e tecnologica all'interno di un ambito disciplinare specifico, quello cioè dell'insegnamento della lingua spagnola e delle sue culture, è una formula che, nell'ambito della formazione degli insegnanti meriterebbe un'attenzione maggiore, poiché ha rappresentato una leva efficace per favorire la partecipazione dei docenti, stimolati dal confronto con colleghi della stessa materia di insegnamento.

Il corso online, poi, si è rivelato un efficace incubatore per la vitalità della comunità di pratica professionale, il cui portale di riferimento si è arricchito delle proposte didattiche e dei materiali interattivi creati dai corsisti. Parallelamente, anche il gruppo Facebook dedicato ha visto crescere sia il numero degli iscritti, sia quello delle interazioni al suo interno.

In ultima analisi, crediamo che, nonostante il dispendio di energie spesso necessario a sostenere la progettazione e lo sviluppo di esperienze formative di questo tipo, Moodle può essere un valido supporto per l'allestimento di percorsi di formazione in itinere poiché, oltre a favorire l'autoregolazione dei tempi e dei luoghi di partecipazione, rende possibile la replicabilità di esperienze formative online che rappresentano un valido strumento utile alla diffusione di cultura digitale in ambito scolastico.

Riferimenti bibliografici e note

- [1] Lombardi I., Motivazione, gioco, lingua. Elementi ludici tra glottodidattica e psicolinguistica. AltLA (2019). <https://cutt.ly/jRm12OI>
- [2] Piras V., Reyes M.C., Trentin G., Come disegnare un corso online: criteri di progettazione didattica e della comunicazione. Franco Angeli (2020). <https://cutt.ly/MRPOR1U>
- [3] Benigno V., Caruso G., Fante C., Ravicchio F., Trentin G., Classi ibride e inclusione socio-educativa. Il progetto TRIS. Franco Angeli (2018). <https://cutt.ly/ARm01SW>
- [4] Chiocciariello A., Fabbri S., Freina L., Trentin G., Vaccarelli A., Presente Digitale: formazione dei docenti in rete su nuove competenze. Bricks - Rivista online per promuovere l'innovazione nella scuola (2021). <https://cutt.ly/BRm9cjo>

- [5] Trentin G., *La sostenibilità didattica formativa dell'e-learning. Social networking e apprendimento attivo*. Franco Angeli (2008).
- [6] Consiglio d'Europa. *DigCompEdu. Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori* (2017). Versione italiana a cura di Stefania Bocconi, Jeffrey Earp e Sabrina Panesi. http://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf
- [7] MIUR, *Direttiva n. 170 del 21.03.2016 sull'Accreditamento degli Enti di Formazione* (2016). https://www.istruzione.it/allegati/2016/DIRETTIVA_170_2016.pdf
- [8] Krashen S.D., *The Input Hypothesis. Issues and Implications*. Longman (1985).
- [9] <https://moodle.org/>
- [10] <https://www.spagnoloingiochi.it/>
- [11] <https://view.genial.ly/601c7435eb4c540d10a90694/interactive-content-digcompedu>
- [12] <https://genial.ly/es/>
- [13] Il certificato è rilasciato dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR, in quanto istituto pubblico di ricerca e quindi soggetto qualificato alla formazione del personale della scuola ai sensi della Direttiva MIUR n. 170 del 21.03.2016 sull'Accreditamento degli Enti di Formazione.