

dal	al	Codice	Corso DOL 2007/2008	Settimana	Docenti	Classe	Tutor
07/01/2008	12/01/2008	CB02	Formazione nell'era della tecnologia: aspetti sociali e organizzativi	01	Lorenzo Cantoni, Alessandra Di Maria	E1	Antonella Dabusti

Le tecnologie della parola

Selezionare una tecnologia della parola a scelta e analizzarla secondo la tassonomia proposta nel modulo. Arricchire, dove possibile, il proprio elaborato con riferimenti alla realtà scolastica in cui si opera.

Le tecnologie della parola sono *tutti gli artefatti realizzati dall'uomo per supportare la comunicazione*. Queste non sono neutrali né riducibili a semplici sussidi didattici, per quanto utilissimi, ma modificano l'approccio stesso alla conoscenza ed il modo in cui questa si forma.

Tra questi artefatti analizziamo l'utilizzo didattico di un *PC collegato in una rete locale (LAN)* di istituto.

Il contesto

Si ipotizza di svolgere attività didattiche in una scuola media superiore, con riferimento alla disciplina di *sistemi elettronici automatici* nel triennio di specializzazione *Elettronica e Telecomunicazioni* di un Istituto Tecnico Industriale.

Le attività consistono nella produzione (personale o a piccoli gruppi di studenti) di materiali (relazioni, presentazioni, documentazione) e nello svolgimento individuale di verifiche (ad es. prove strutturate a risposta multipla).

Le attività vengono salvate in rete dallo studente in una cartella privata personale, accessibile in lettura al docente e possono essere proiettate dal docente per una discussione comune.

Le attività sono assistite dal docente mediante l'uso di un video proiettore collegato ad uno dei pc della rete. Anche le attività del docente possono essere salvate in rete e possono essere recuperate ovunque dal docente nello spazio scolastico (sia nelle aule normali che nei laboratori).

Che cosa le singole tecnologie della parola sono in grado di “esteriorizzare/fissare”

Lo studente può dedicarsi di più al contenuto potendo scaricare dalla rete il modello di riferimento per le relazioni fornito dal prof. o recuperando precedenti schemi da lui prodotti ed introdurre in tempi relativamente brevi (rispetto ad una attività tradizionale su carta) elementi multimediali provenienti da fonti diverse (risultati di simulazioni, grafici e diagrammi, schemi a blocchi, immagini, risultati di indagini su Internet).

Il docente può costruire un indice del percorso (salvandolo in un file) durante l'introduzione stessa o nel percorso effettuato insieme agli studenti e, se vuole, nelle lezioni successive (sia in aula che in laboratorio), può ripartire esattamente dal punto in cui il gruppo classe era arrivato.

Quali processi di produzione, modifica, ri-produzione e conservazione richiedono

Inizialmente è necessario utilizzare un tempo significativo per l'utilizzo degli strumenti tecnologici stessi (applicazioni, modalità di accesso e autenticazione sulla rete locale, salvataggio nelle cartelle indicate) finché non diviene un *modus operandi* condiviso; successivamente si abbreviano i tempi di *produzione* e di *modifica* della documentazione richiesta che può inoltre essere più ricca, soprattutto qualitativamente, di materiali.

La possibilità di *riproduzione* e copia è ridotta dal canale di accesso alla rete che prevede normalmente per lo studente la pubblicazione in un'area di rete personale non visibile agli altri studenti. Nel caso di attività con interazione tra gruppi (tipo *area di progetto* o lavori multimediali collaborativi/cooperativi) è possibile lavorare in un'area comune e stabilire dei collegamenti (link) tra i lavori e le attività dei singoli gruppi della classe. Il lavoro finale prodotto può essere facilmente pubblicato ad es. sul sito di istituto (riproducibilità praticamente illimitata) in un opportuno formato.

Per quanto riguarda la *conservazione*, i materiali di verifica prodotti vengono periodicamente cancellati dal sistema e deve quindi essere cura del singolo docente il predisporre la conservazione digitale (magari automatizzandola) di una copia degli elaborati, almeno fino alle

relative valutazioni periodiche; gli altri materiali vengono conservati sul server, nelle cartelle personali dello studente o in cartelle pubbliche della classe.

Quali sono le condizioni della loro trasportabilità nello spazio

La trasportabilità nello spazio è possibile solo tramite l'accesso a strumenti di community su Internet. In questo modo è possibile salvare i propri materiali e continuare a lavorarci a casa recuperandoli dalla community. Sono invece generalmente disabilitate le tecnologie di trasporto locale (floppy, penne USB). L'accesso ad Internet è normalmente non disponibile e viene reso disponibile dal docente quando è ritenuto didatticamente opportuno.

Quali sono le condizioni di fruibilità degli artefatti comunicativi

E' necessario il corretto funzionamento dei dispositivi di alimentazione elettrica (black out o sbalzi di tensione possono avere pesanti effetti su alcune tipologie di attività come le verifiche), dei PC (hardware, S.O. e software), dei dispositivi di connessione alla rete locale e ai server (cavi, schede di rete, S.O., switch, router) oltre che dei server medesimi. Inoltre, per effettuare una attività didattica personalizzata (ad es. max 2 studenti per PC) è necessario trovarsi fisicamente in uno dei laboratori dell'istituto dove è disponibile un sufficiente numero di PC in rete. Nel caso di connessione ad Internet è necessario che il servizio fornito dal provider sia effettivamente attivo ed altrettanto per i servizi Internet che fanno riferimento a server remoti.

Conclusione

L'utilizzo continuato delle tecnologie modifica, anche inconsapevolmente, il nostro pensiero, le forme e le espressioni culturali.

Le attività didattiche mediante l'utilizzo di un PC in rete locale oltre a favorire lo sviluppo delle competenze informatiche con l'utilizzo stesso delle tecnologie (applicazioni di simulazione, office automation) rendono possibile il trattamento (anche quantitativo) di problemi complessi; in assenza degli strumenti di simulazione, lo studio può essere solo impostato in linea di massima o limitato a casi particolarmente semplici. Viene così suggerita l'idea che sia effettivamente possibile trattare ogni processo correlato a grandezze misurabili. Ci si fida e ci si affida ai computer e si ha una sensazione di avere il controllo di situazioni complesse.

Le verifiche effettuate in modo automatico consentono di effettuare misure abbastanza precise sugli obiettivi specifici di apprendimento, consentono di dare indicazioni dettagliate allo studente su dove intervenire per migliorare il proprio apprendimento e rendono visibile l'oggettività della prova. Le verifiche possono essere effettuate in parallelo su molti studenti con una riduzione del tempo necessario e con una valutazione (o almeno una correzione) automatica ed immediata. Il docente può raccogliere le verifiche rapidamente dalla rete e salvarle su un dispositivo di backup. Sia ha una sensazione di maggiore oggettività e si accetta generalmente l'esito di una valutazione, qualunque essa sia.

Alcuni studenti mostrano difficoltà nell'orientarsi e nel partecipare attivamente ad attività di questo tipo. Tali difficoltà non sembrano legate al rifiuto delle tecnologie, anzi apprezzano molto e ricercano ad es. i videogiochi, quanto per l'uso che ne viene fatto: si forma una specie di divergenza formativa tra coloro che si inseriscono positivamente e coloro che ne rimangono esclusi.

“La mancanza di consapevolezza degli effetti di qualsiasi forza è disastrosa, soprattutto se si tratta di una forza che noi stessi abbiamo creato.”

Mc Luhan

BIBLIOGRAFIA

Di Donato F., [Oralità e scrittura](#)

Gobbo F., (2005) [Dall'oralità alla scrittura](#)

Manara F. C., (2004) [Le nuove Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione e la Filosofia](#)

Succi C., Cantoni L. (2003) [Storia e basi teoriche delle Tecnologie Didattiche](#)