

1.1 Perché QG.

Questa "quasi guida" nasce da una duplice esigenza:

- *realizzare un momento di integrazione fra le competenze dei futuri "tutor" del progetto Netform.*

Questo momento di integrazione ha a sua volta un doppio significato: da una parte promuovere il confronto fra esperienze differenti favorendo così negli autori una maggiore ampiezza di visione; dall'altra offrire ai docenti delle scuole verso cui si attua il "trasferimento" un approccio in cui si rifletta una pluralità di punti di vista.

- *disporre di uno strumento orientativo per strutturare ed assistere il processo di trasferimento*

Il processo di trasferimento previsto da Netform si è basato sullo sviluppo collaborativo di progetti coordinati a distanza dai tutor. La QG è servita come base per scandire, strutturare e fornire spunti al processo di progettazione. Lo spirito è stato quello di sviluppare una risorsa da utilizzare per quello che può dare ad uno specifico progetto e non di una camicia di forza da adottare in tutti i suoi aspetti.

1.2 Cosa non è QG

Non è un manuale metodologico, ma piuttosto un insieme di spunti utili per far riflettere chi vuole progettare una esperienza di multimedialità nella scuola.

Non è una guida organica: da una parte qualcosa può mancare, dall'altra ci possono essere apparenti inconsistenze derivanti da punti di vista differenti non sufficientemente esplicitati o armonizzati. L'aspetto positivo in tutto questo è che vi è rappresentata una pluralità di esperienze.

Non è una trattazione omogenea: il livello con cui sono affrontate le diverse fasi della progettazione è variabile anche per quanto riguarda i diversi aspetti di ciascuna fase. Anche questo riflette le caratteristiche delle specifiche esperienze che si sono incontrate in Netform.

1.3 Come è stata costruita QG

QG è frutto della collaborazione fra i trenta (futuri tutor) docenti che hanno partecipato alla prima fase di Netform. I trenta docenti erano originariamente organizzati in dieci gruppi di tre, ed ogni gruppo era autore di una specifica esperienza di multimedialità e portava quindi al progetto una suo specifico bagaglio culturale. Per la costruzione di QG i dieci gruppi sono stati "rimiscolati" e si sono costituiti quattro gruppi "multiesperienza" ciascuno dei quali ha curato una o due fasi del processo di progettazione. L'Istituto di Tecnologie Didattiche ha agito da coordinatore del processo, e da integratore e omogeneizzatore dei diversi contributi.

1.4 Come è strutturata QG

Per comodità i vari momenti della progettazione di una esperienze di multimedialità nella didattica sono stati raggruppati in sei grandi aree: la nascita del progetto, la progettazione didattica, l'organizzazione, l'implementazione, la valutazione e la documentazione. Certamente questa suddivisione non era l'unica possibile e non era neppure provato che fosse la migliore. Visti tuttavia i severi limiti di tempo che i docenti-autori avevano a loro disposizione per lo sviluppo della QG, queste sei aree sono state loro proposte quasi come un postulato da non sottoporre a discussione. La struttura della QG è stata così fissata *di*

autorità ed i docenti autori hanno potuto concentrarsi fin dall'inizio sui contenuti delle diverse aree.

1.5 Le opinioni sulla QG da parte dei tutor e dei docenti in formazione

- Ritengo prima di tutto la QG un utile vademecum da seguire nella fase di progettazione, prende per mano e, passo passo, mostra i possibili percorsi che via via potranno essere sviluppati.
- Favorisce la riflessione e fa maturare la consapevolezza su quanto si va facendo Quante volte, io in mancanza di uno strumento come questo, che forse avevo nella testa ho sorvolato, trascurato, elementi essenziali potenzialmente insiti nei temi e nel progetto ai quali io non avevo prestato la dovuta attenzione? Uno strumento come la Qg diventa , appunto , anche un sorta di tutore esterno che ti invita a muoverti dalla complessità dei problemi alla particolarità dei singoli fenomeni tematici, didattici e culturali.
- E' uno strumento flessibile , può essere utilizzata passo passo, ma non esclude anche un uso legato solo all'approfondimento di alcuni aspetti del percorso, permette una consultazione rapida, è ricca di riflessioni, evidenzia chiaramente la sua natura e la sua origine di strumento pratico pur non essendo scevro di elementi teorici.
- Diventa particolarmente efficace come indicatore di fattibilità di un percorso, attraverso l'insieme di interrogativi che pone al fruitore, si evidenziano i problemi, le difficoltà , le potenzialità come detto più sopra , e quindi la possibilità di confermare, modificare o ricusare il progetto stesso.
- Risulta poi un eventuale modello per la costruzione di altri strumenti idonei ad altri versanti didattico/educativi.
- Va segnalato anche un aspetto negativo: un uso acritico, pedissequo della QG porterebbe all'appiattimento, alla caduta di originalità professionale; come tutti gli strumenti va consigliato a persone che abbiano maturato un impianto teorico e pratico ricco di esperienza , e del necessario substrato teorico individuale. L'uso ideale è quello fatto da un gruppo, direi proprio così la QG funziona al meglio se utilizzata in gruppo.
- E' una concreta forma di informazione/formazione per gli insegnanti nuovi a questo tipo di attività
- E' una griglia, suscettibile di nuovi apporti, mai rigida, sulla quale si possono seguire e verificare le diverse fasi che vanno dalla progettazione alla realizzazione di un prodotto multimediale.