

4. Organizzazione

L'organizzazione è un tema assolutamente centrale nella progettazione e nella conduzione di esperienze di multimedialità.

Di solito l'organizzazione si riferisce soprattutto agli aspetti collaborativi che sono un elemento chiave sia per quanto riguarda il gruppo dei docenti che progettano o comunque che partecipano all'esperienza, sia l'interazione fra gli studenti nelle classi e fra le classi.

Organizzazione significa quindi soprattutto identificare chi partecipa, il ruolo di chi partecipa e le modalità della collaborazione.

4.1 Risorse umane/competenze/ruoli

4.1.1 Quantificazione attori Progetto

E' bene quantificare all'interno del Progetto il rapporto alunni-docenti, ossia:

- il numero di docenti per classe o classi
- la presenza o meno di figure professionali, quali l'Operatore Tecnologico
- la collaborazione di eventuali esperti esterni.

Il rapporto minimo ritenuto funzionale alla realizzazione di un progetto multimediale è di due docenti su un gruppo classe di 25 alunni.

Variabili possibili: il gruppo degli alunni può essere formato anche in modo trasversale, con alunni provenienti da più classi.

All'interno di un Progetto per la realizzazione di un prodotto multimediale di questo tipo la collaborazione fra docenti è quasi indispensabile poiché la multimedialità comporta una molteplicità di competenze.

N:B. Si può gestire la lezione in un'ottica dinamica e multimediale, anche da soli, nel caso in cui manchi la possibilità di collaborazione. Bisognerà allora fare una valutazione molto attenta delle proprie competenze, risorse, energie.

La collaborazione è auspicabile in forma trasversale, tra insegnanti di varie discipline. Ma se questo non è possibile, non ci si deve precludere la possibilità di provare e sperimentare da soli.

4.1.2 Competenze degli insegnanti

Le competenze necessarie sono di tipo:

- disciplinare
- informatico (minimo: utilizzo PC con conoscenza di Windows e Word; conoscenza di programmi applicativi a seconda delle caratteristiche del Progetto scelto)
- relazionale/collaborativo (capacità di lavorare in gruppo)
- metodologico-didattiche
- riguardo agli stili cognitivi...
- relative alle tecniche e modalità di documentazione / valutazione
-

La presenza di un O.T. spesso facilita la realizzazione di un Progetto multimediale, non è però da ritenersi indispensabile.

Sarebbe comunque bene che le competenze informatiche non fossero concentrate in una sola persona, ma diffuse, seppur a livelli diversi, tra tutti i docenti che partecipano al progetto e ciò per favorire la consapevolezza del processo in atto.

4.1.3 Ruolo alunni

E' opportuno sfruttare quello a cui la multimedialità si presta:

- la suddivisione del lavoro
- la valorizzazione delle diverse competenze.

E' opportuno verificare, in questa fase, oltre agli interessi e alle attitudini particolari dei singoli alunni, le conoscenze relative al sistema operativo che si utilizza, ai programmi di video scrittura etc.

Importante è coinvolgere tutti e far lavorare tutti, tenendo conto che il processo didattico è sicuramente più importante del prodotto finale.

La figura del coordinatore (o tutor) è importante non solo nel gruppo dei docenti ma altrettanto, se non di più, nel gruppo degli studenti. *Operazione delicata: l'incarico può essere assegnato a rotazione: non premio, ma riconoscimento di competenze e capacità.*

In ogni gruppo di ragazzi almeno uno che sappia usare la videoscrittura (distribuire gli esperti)

Nodo problematico:

Non far perdere ai ragazzi la consapevolezza dell'intero percorso, il controllo del progetto nel suo complesso. *Può essere affrontato alternando fasi di lavoro di gruppo a fasi di riepilogo e confronto del lavoro fatto con l'intero gruppo classe.*

4.1.4 Ruolo docenti

L'insegnante non deve più considerarsi il detentore della conoscenza: deve scoprire cosa lui/lei è in grado di offrire che il computer non è in grado di fare.

L'insegnante può essere un compagno nel processo di apprendimento e può dedicarsi a fornire ai propri studenti i criteri necessari per giudicare l'integrità dei loro dati, fare collegamenti fra i vari fatti e stimolare opinioni e dibattiti indipendenti

L'insegnante "tiene le fila", ma mette anche in moto un processo di attività collaborativa di gruppo che non può essere improvvisato.

Attenzione occorre badare a che il gruppo "sappia essere gruppo".

Problema della leadership: non sempre dev'essere dell'insegnante, ma anche di qualcuno del gruppo.

4.2 Risorse tecnologiche

E' importante in questa fase avere chiaro quali e quante risorse tecnologiche sono necessarie e quante c'è ne sono a disposizione:

- n.° PC a disposizione (di cui multimediali...)
- rete interna (sì o no)
- n.° PC collegati a rete interna
- tipo connessione Internet (analogica o digitale)
- n.° PC collegabili a Internet contemporaneamente)

- Scanner ...
- Macch. Fot. Digitale...
- Scheda audio, microfono (se sì, su quanti PC)
- Scheda cattura video
- Videoproiettore segnali monitor

4.3 Tempi

4.4.1 Tempi impiegati da docenti e da altre figure professionali

In un'attività multimediale occorre stabilire con precisione le ore da utilizzare per la fase di progettazione e le ore per la fase di realizzazione.

Alla fase di progettazione possono essere dedicate ore di completamento dell'orario dei docenti, oppure si possono quantificare alcune ore da effettuare in orario extrascolastico, con la presenza di tutti i docenti coinvolti nel Progetto.

Per la fase di realizzazione si possono utilizzare :

- Alcune ore del normale orario di insegnamento dei docenti, concordando con l'O.T., *quando c'è*, la possibilità di lavorare in compresenza nel laboratorio multimediale o in classe.
- Ore aggiuntive di insegnamento, sia per i docenti che per altre figure professionali, in orario extrascolastico, come potenziamento delle attività curriculari.

4.4.2 Tempi di sviluppo del progetto.

Occorre definire fin dall'inizio la durata del Progetto che può essere : mensile, annuale, biennale o qualunque altra temporizzazione i docenti ritengano opportuno.

E' bene anche stabilire se i gruppi di lavoro docenti-alunni sono impegnati per un certo numero di ore settimanali per tutta la durata del progetto o se si lavora con gruppi alterni, in periodi di tempo definiti (ogni mese, quindicinalmente, ecc.).

Le ore aggiuntive di insegnamento, se si sceglie tale modalità di lavoro, possono essere cadenzate settimanalmente fin dal primo momento oppure possono essere concentrate in un unico periodo per particolari esigenze relative allo svolgimento dell'attività multimediale (es. avanzamento dei lavori, revisione conclusiva, rispetto della scadenza finale, ecc.).

Sulla base delle osservazioni "in itinere", si possono apportare delle modifiche ai tempi prestabiliti (con aumento o riduzione di ore preventivate), nel rispetto rigoroso dei tempi di scadenza del Progetto.

4.4 Come organizzare le fasi di realizzazione del lavoro in classe

4.4.1 Strutturazione dell'attività in fasi e compiti

La programmazione dell'attività secondo una successione di fasi, utile per la conduzione di qualunque unità didattica, diventa indispensabile nella realizzazione di un prodotto Multimediale per la diversità dei vari momenti del lavoro (in classe, a casa, in laboratorio... a classe intera, a gruppi, individuale... di progettazione, raccolta di materiale, produzione, montaggio...)

Per ciascuna delle fasi si possono individuare i compiti diversi, in modo da prevedere in anticipo la divisione degli incarichi e il coinvolgimento di tutti gli alunni.

Questo lavoro di programmazione è necessario, ma deve essere indicativo, e deve prevedere aggiustamenti e modifiche in corso d'opera, perché la stessa varietà del lavoro introduce inevitabili sfasature nei tempi e introduce necessità non sempre prevedibili in anticipo.

Del resto è più utile abituare i ragazzi a valutare l'andamento dell'attività e a intervenire per adeguarlo alle necessità, che a formulare impossibili piani "perfetti".

Quali modalità di lavoro?

Suddivisione dei compiti e dei ruoli

Individuati i compiti relativi alle varie fasi, è possibile attribuirli anche sulla base di una adesione libera dei ragazzi, legata alle loro preferenze, ma è inevitabile che l'insegnante dovrà intervenire per distribuire in modo equilibrato gli alunni fra le varie attività, anche le meno gradite; o per evitare le consuete aggregazioni dei più capaci in gruppi "di eccellenza"; o per affidare l'incarico giusto alla persona giusta (cioè già capace di assolverlo o che, al contrario, deve imparare).

4.4.2 Condivisione della progettazione con gli allievi

E' sempre utile (aumenta il coinvolgimento, la consapevolezza, la motivazione; costituisce di per sé un percorso didattico per il raggiungimento di obiettivi metacognitivi e socio affettivi).

Può riferirsi sia alla fase di progettazione iniziale (contenuti, tempi, metodi...) sia ai controlli dell'andamento del lavoro (a tal fine si può incaricare alcuni dei ragazzi di redigere una semplice "tabella di marcia" da confrontare periodicamente con il programma di lavoro).

Non sempre è però possibile o indispensabile.

Stabilito che la partecipazione non è generalmente "alla pari" con l'insegnante date le diverse competenze fra i ragazzi e l'adulto (se non altro nella visione d'insieme degli scopi didattici del lavoro), la condivisione sarà sempre più ampia via via che la classe acquista esperienza in questo campo di attività.

Si può ipotizzare un primo lavoro di approccio nel corso della classe I^a interamente guidato dall'insegnante che porti i ragazzi a "imparare facendo" in modo da poter in seguito contribuire alle fasi di progettazione di successivi lavori collettivi e (perché no?) a poter realizzare da soli semplici lavori individuali o a gruppetti a fine triennio (dalla progettazione alla realizzazione).

4.5 Come organizzare le risorse e il materiale

4.5.1 Risorse umane

Specifiche abilità di particolari alunni, campi di interesse, strumenti disponibili a casa... logicamente è utile inserire nel lavoro complessivo tutti gli elementi di arricchimento disponibili.

4.5.2 Il laboratorio

Sarebbe ideale avere un computer in classe che garantirebbe il massimo di articolazione del lavoro; in mancanza di questo resta l'accesso al laboratorio con l'intera classe (utile in certi momenti, ma non sempre produttivo) o con una parte dei ragazzi se si può disporre di una compresenza o della presenza dell'OT in laboratorio.

Un'ottima soluzione sarebbe quella di un **laboratorio aperto** a cui i ragazzi possano accedere in qualsiasi momento, secondo i bisogni, usando una o due postazioni di lavoro. Ciò richiede la presenza di un adulto nel laboratorio (magari al lavoro con un altro gruppo di alunni) e la capacità dei ragazzi di lavorare da soli in, almeno parziale, autonomia.

4.6 Come realizzare il lavoro in classe?

Le modalità sono ovviamente diverse, secondo i compiti da affrontare.

4.6.1 La discussione collettiva

Spesso utile, a volte necessaria. E' sempre più produttiva se preparata indicando anticipatamente gli argomenti o i problemi pratici su cui si dovrà discutere e richiedendo agli alunni di arrivare preparati con proprie proposte o riflessioni. Per evitare atteggiamenti dispersivi (comprese le zuffe e le polemiche) è utile fissare regole di svolgimento; serve anche fissare il tema del lavoro in forma di quesito/i a cui dare risposta.

4.6.2 Lavoro individuale, a coppie, a piccoli gruppi

Può riguardare varie fasi preparatorie del lavoro, da svolgere in parte anche come compito a casa (raccolta di materiale, produzione di testi, progetti di composizione...), così come le fasi di realizzazione e di assemblaggio.

Nodo problematico:

Quando si suddivide il lavoro fra gruppi distinti si possono avere tempi diversi di realizzazione da parte di diversi gruppi. A questo può rispondere solo la flessibilità organizzativa da parte di chi coordina; a volte è utile ridistribuire gli incarichi, o inventarne al momento per i più efficienti...

4.7 Pubblicizzazione del prodotto

Dipende dall'ambito in cui il lavoro si svolge (attività della scuola, concorso, progetto fra scuole diverse...).

Oltre all'inserimento nella documentazione dei lavori della scuola nel