RISORSE H5P IN MOODLE: POTENZIALITÀ E APPLICAZIONI PER L'(AUTO)APPRENDIMENTO LINGUISTICO.

Tiziana Iop

I.S.I.S. "A. Malignani", Udine
tiziana.iop@malignani.ud.it

COMUNICAZIONE

***ARGOMENTO**: Istruzione secondaria*

Abstract

In questo contributo si presenta un'esperienza di applicazione delle risorse H5P in Moodle in una scuola secondaria di secondo grado (I.S.I.S "A. Malignani" di Udine, sezione istituto tecnico). Tali risorse, utilizzate da una docente all'interno di corsi Moodle per gli studenti, hanno supportato diversi aspetti del processo di apprendimento della Lingua Inglese, distinguendosi per flessibilità, possibilità di personalizzazione, sostegno ai processi di valutazione e autovalutazione, ponendo al centro dell'attenzione le necessità ed i bisogni formativi del singolo studente, sia dal punto di vista delle conoscenze che delle competenze, ed aiutando il superamento dei limiti di un processo di apprendimento esclusivamente basato sull'"ora di lezione". Si presentano il contesto scolastico ed il quadro metodologico che hanno costituito, da un lato, il terreno e, dall'altro, la base teorica per l'impiego di questi strumenti, nonché gli obiettivi che hanno guidato il percorso e la tipologia di attività H5P concretamente elaborate, accennando, in conclusione, a possibili sviluppi futuri.

Keywords: H5P, apprendimento linguistico, valutazione, autovalutazione, self-directed learning

1 INTRODUZIONE

L'ambiente e-learning Moodle è adottato da molti anni all'interno dell'I.S.I.S "A. Malignani" di Udine e potenzialmente accessibile a tutta la sua comunità, attualmente composta da circa 2700 studenti e 280 docenti. Molti insegnanti ne sfruttano le potenzialità impiegandolo nella didattica quotidiana di varie materie, non solo quelle dell'ambito STEM, ma anche quelle umanistiche, linguistiche, tecniche e altre ancora.

La varietà e la complessità di questa comunità di apprendimento fa sì che l'utilizzo di Moodle si presti a essere intensivo o più saltuario, continuativo nell'arco del quinquennio o concentrato intorno a momenti o progetti specifici, a seconda delle diverse necessità didattiche e di formazione.

Anche i singoli insegnanti interpretano questa risorsa in maniera differenziata, costruendo percorsi molto organizzati che "seguono" gli studenti durante la loro intera carriera scolastica o interventi più semplificati, ma non meno efficaci, nella misura in cui assolvono allo scopo per cui sono stati pensati e costituiscono un supporto all'attività d'aula.

Nel caso qui presentato, i destinatari sono gli studenti di sei classi del biennio e del triennio degli indirizzi EEA/AUT (Elettronica, Elettrotecnica, Automazione) e INT/TEL (Informatica e Telecomunicazioni) dell'istituto (circa 120 studenti, con background e livelli differenziati, tra cui anche DSA, BES e NAI) e l'insegnante proponente è la docente di Lingua Inglese.

2 PREMESSA METODOLOGICA

Consapevoli della necessità, dovuta anche al periodo post-pandemico ma non solo, di prestare sempre maggiore attenzione alla centralità dello studente, necessaria per consentirgli di diventare attore

protagonista del suo apprendimento e per rendere l'apprendimento stesso sempre più rilevante e significativo, si è scelto di puntare, in un contesto di uso consolidato e continuativo dell'ambiente Moodle, sullo sfruttamento, al suo interno, delle risorse interattive H5P (HTML5 Package) per supportare l'apprendimento (e il potenziale autoapprendimento) linguistico.

Altro fattore di motivazione è stata l'esperienza, maturata durante il periodo pandemico, della Didattica Digitale Integrata, che ha fatto, per molti versi, "saltare" le normali convenzioni riguardo alle tempistiche delle attività didattiche, trasformando i consueti percorsi in occasioni di apprendimento maggiormente personalizzabili, nei tempi e nei modi.

Le risorse H5P consistono in una cinquantina di tipologie di attività interattive configurabili e fruibili in una pagina web, facili da integrare come plug-in in un contesto di un LMS (Learning Management System) come Moodle. A titolo di esempio, si possono elencare video, presentazioni e libri interattivi, cruciverba, dettati, immagini con hotspots, questionari e quiz, attività di documentazione e molto altro ancora.

Tale materiale interattivo risulta utilizzabile per la spiegazione di nuovi argomenti, la verifica sommativa e formativa, il ripasso guidato o autonomo e l'autovalutazione, a seconda dei bisogni degli studenti e dell'impostazione didattica dell'insegnante. Sarebbe facilmente sfruttabile in un contesto di blended learning.

Prima di illustrare nello specifico gli obiettivi del percorso elaborato, è opportuno sottolineare che si è scelto di utilizzare le risorse H5P all'interno della piattaforma Moodle non solo in quanto essa è già conosciuta da molti studenti, che la utilizzano per i corsi di varie discipline, ma anche per le garanzie sulla privacy dei dati personali che offre. I dati di utilizzo, l'anagrafica degli studenti ed i materiali prodotti degli stessi (che possono contenere riferimenti a dati personali), infatti, sono salvati in un contesto d'istituto, non accessibili ad utenti non autorizzati o esterni, e non sono tracciati se non per quanto riguarda un uso a fini didattici.

3 NATURA ED OBIETTIVI DEL PERCORSO PROPOSTO

Il percorso si pone una serie di obiettivi, che hanno il fine ultimo di potenziare l'apprendimento linguistico degli studenti, abituandoli contemporaneamente ad assumere un atteggiamento proattivo nei confronti del sapere che si costruisce durante il percorso scolastico. Globalmente, le attività si inseriscono in un'ottica di sostegno allo sviluppo delle competenze di comunicazione, di apprendimento (saper apprendere) e di uso consapevole delle tecnologie.

Le risorse interattive elaborate dalla docente riguardano, normalmente, nuclei fondanti della disciplina, "nodi concettuali" imprescindibili e sui quali, durante il quinquennio, si ritorna a spirale; è, perciò, particolarmente importante che, al fine di sostenere l'apprendimento, agli studenti sia offerta la possibilità, a partire anche dalle loro difficoltà percepite, di fruire autonomamente (e non solo su sollecitazione dell'insegnante), secondo tempi che possono essere individuali ed in maniera eventualmente differenziata, di risorse integrative. Tali risorse, di natura interattiva, prevedono la possibilità per lo studente di ricevere immediatamente una correzione ed un feedback rispetto alla propria prestazione, potendo anche fornire indicazioni su quali azioni intraprendere in caso di carenze e favorendo il processo di autovalutazione; possono essere strutturate dal docente ad esatta misura dei contenuti affrontati in classe, tarandone facilmente il livello; offrono l'opportunità, se debitamente impostate, di riprovare gli esercizi che contengono.

L'aspetto grafico di tali attività è particolarmente piacevole ed accattivante e aiuta a sostenere la motivazione in maniera forse anche superiore rispetto alla "classica" lezione di Moodle o ad altre attività che possono essere percepite dagli studenti come più statiche. C'è un discreto livello di usabilità su dispositivi diversi, anche telefoni cellulari, di modo che i materiali possano essere fruiti anche in movimento (per esempio durante i tragitti casa-scuola sui mezzi pubblici), se necessario.

I dati raccolti tramite queste attività sono facilmente gestiti ed archiviati all'interno di Moodle, perciò in un unico contesto digitale, con le caratteristiche precedentemente illustrate. Gli esiti confluiscono nel registro del valutatore di Moodle ed è, perciò, semplice, per il docente, monitorare i risultati degli studenti, la costanza del loro impegno e l'efficacia del loro apprendimento.

4 TIPOLOGIA DI ATTIVITA' UTILIZZATE

Si è scelto di proporre una rosa abbastanza ristretta (ma comunque variata) di attività, per le quali sembrasse più urgente un ripensamento rispetto al modo consueto di proporle.

Si tratta sia di attività abbastanza semplici (Audio Recorder) che più complesse (Interactive Video, Documentation Tool), in alcuni casi composte, a loro volta, da più sotto-attività (Interactive Book).

Nel caso dell'Audio Recorder (fig.1), proposto alle classi prime, gli studenti hanno potuto registrare una produzione orale e scaricare la registrazione. Il file ottenuto è stato poi condiviso con la docente tramite altri strumenti di Moodle. In questo caso, la garanzia di riservatezza offerta dalla piattaforma si è rivelata particolarmente importante.

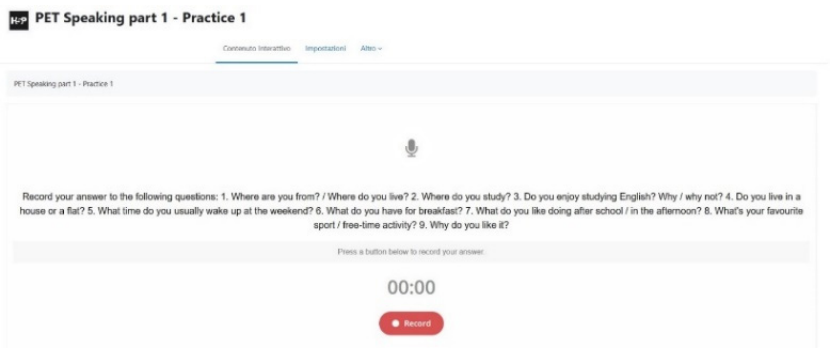

Figura 1: Attività Audio Recorder

Frequente è stato l'uso, sia per la lingua generale che per i contenuti di microlingua tecnica, dell'Interactive Video, che offre la possibilità di aggiungere domande o altro materiale (etichette, testo, tabelle, link, immagini) ad un video da noi selezionato nel punto che preferiamo. Le tipologie di domande sono diverse, per esempio Statements (per scegliere l'affermazione corretta), Single Choice Set, Vero / Falso, Fill in the blanks, Drag and Drop, Mark the Words (per scegliere delle parole in una frase data), Drag the Words (per trascinare delle parole in un testo), Crossroads (per fare esercitare una scelta, a seguito della quale si viene indirizzati ad un certo punto del video), Navigation Hotspot (per far andare ad un certo punto del video o ad una risorsa esterna) e domande a risposta aperta, consentendo perciò un altissimo grado di personalizzazione dell'attività e anche di graduazione della difficoltà (figg. 2 e 3). A fronte della ricchezza del contenuto che si ricava, ciò che è visibile in MOODLE è, poi, niente più che una riga di testo, non andando perciò ad appesantire l'interfaccia (fig.4).

Figura 2: Spazio di lavoro per l'inserimento di domande all'interno del video

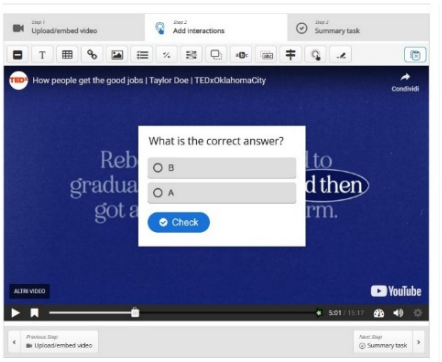

Figura 3: Esempio di domanda visualizzata

Figura 4: Interfaccia dell'attività Interactive Video dal titolo "Effects of Technology on Mass Communication"

Si è impostata (anche se non è ancora stata utilizzata) pure un'attività (Documentation Tool) che possa favorire la raccolta di documentazione, da parte degli studenti, su processi complessi a cui hanno preso parte, usando lo strumento per produrre una relazione da esportare e consegnare al docente (in questo caso, l'attività è pensata per la documentazione dei percorsi PCTO per le classi quinte – figg. 5, 6 e 7).

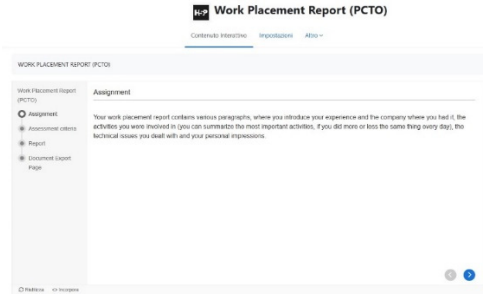

Figura 5: Documentation Tool, pagina riportante la consegna

Figura 6: Documentation Tool, campi da compilare

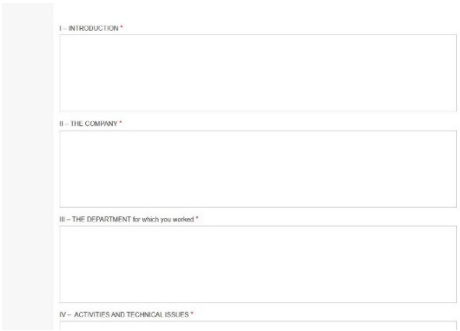

Figura 7: Documentation Tool, campi da compilare

L'attività forse più complessa implementata è stata quella dell'Interactive Book, sfogliabile come un vero e proprio libro con tanto di copertina personalizzabile (fig. 8) e indice dei contenuti. Le "pagine" (fig.9) di questo libro interattivo possono contenere link a siti ed altre risorse statiche (testi, immagini, ecc.), ma anche ulteriori risorse interattive, quali video (come quelli illustrati in precedenza), quiz o singole domande e molto altro.

Come per tutte le altre risorse, il grado di personalizzazione è molto elevato, consentendo al docente di intervenire su numerosi parametri, cosicché un libro può avere delle impostazioni e dei vincoli diversi da un altro, a seconda degli scopi per cui è costruito. L'ultima pagina del libro (fig.10) mostra una visualizzazione riassuntiva delle attività svolte, della percentuale di completamento e dei punteggi conseguiti, consente di annullare il tentativo e ricominciare da capo e, con il pulsante "Submit Report", consente allo studente di effettuare una "consegna" del suo lavoro, in modo che il docente potrà vedere le singole risposte fornite dallo studente a tutte le domande, comprese quelle contenute nei video (fig.11).

Figura 8: Copertina Interactive Book

Figura 9: Pagina

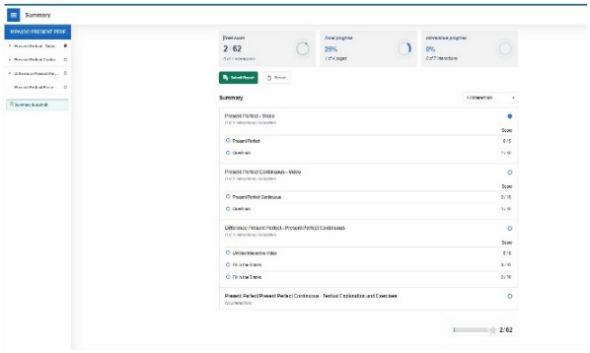

Figura 10: Ultima pagina riassuntiva

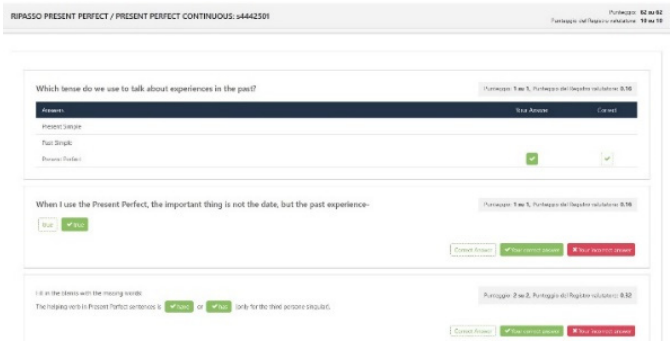

Figura 11: Visualizzazione risultati

5 DIREZIONI DI SVILUPPO INDIVIDUATE

Dato che il lavoro presentato è di applicazione abbastanza recente nel nostro contesto, si sono, naturalmente, individuate delle aree di miglioramento e sviluppo di quanto finora presentato. Ci si propongono, perciò, alcune tappe e nuovi obiettivi da perseguire nel prossimo futuro, tra le quali l'implementazione di ulteriori tipologie di attività ed una maggiore "personalizzazione", indagando in maniera sistematica quali attività gli studenti ritengano effettivamente efficaci ed utili (al momento è in previsione l'avvio di una raccolta sistematica di feedback strutturato dagli studenti, dato che l'utilizzo di queste risorse sta diventando meno episodico). Si lavorerà anche sull'inserimento in maniera continuativa e codificata dei dati di utilizzo in un sistema di valutazione sia sommativa che formativa e sul supporto agli studenti, affinché essi stessi siano in grado, nel tempo, di elaborare risorse simili a fini, ad esempio, di peer tutoring.