



Atti del MoodleMoot Italia 2022



Urbino

24-26 Settembre 2022

Autori Vari

Curatori: Giuseppe Fiorentino, Pierpaolo Gallo, Sergio Rabellino



1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO

Pubblicato da	MediaTouch 2000
In co-edizione con	Associazione Italiana Utenti Moodle A.p.s (AIUM), Università degli Studi di Urbino Carlo Bo
Collana	Atti del MoodleMoot Italia
Data di pubblicazione	25 Novembre 2022
Paese di pubblicazione	Italia
ISBN	978-88-907493-8-4
Diritto d'autore	© 2022 (AIUM) Associazione Italiana Utenti Moodle A.p.s.

Comitato Organizzatore

Gianluca Affinito
Marco Bernardo
Andrea Bicciolo
Paula De Waal Almeida Santos
Giuseppe Fiorentino
Pierpaolo Gallo
Marina Marchisio
Marco Meli
Francesca Pezzati
Roberto Pinna
Giorgio Poletti
Sergio Rabellino

Comitato Organizzatore Locale

Marco Bernardo
Paolo Capellacci
Andrea Esposito

Comitato Tecnico e Scientifico

Chair: Giuseppe Fiorentino (Accademia Navale di Livorno)

Chair: Marco Bernardo (Università di Urbino)

Chair: Paula De Waal (Università Ca' Foscari Venezia)

Gianluca Affinito (Formez PA)

*Pierpaolo Gallo (Università degli Studi della
Toscia)*

Marina Marchisio (Università di Torino)

Marco Meli (EDW International)

*Roberto Pinna (Università del Piemonte
Orientale)*

Giorgio Poletti (Università di Ferrara)

Francesca Pezzati (Università di Firenze)

Sergio Rabellino (Università di Torino)

pagina lasciata intenzionalmente vuota

PREFAZIONE

L'edizione 2022 del MoodleMoot Italia ha fatto tappa a Urbino, città rinascimentale patrimonio dell'Unesco, come evento esclusivamente in presenza per rafforzare il senso di comunità dei Moodler italiani e continuare ad essere il principale momento di aggregazione in cui condividere ricerche ed esperienze nonché scoprire le novità da Moodle HQ.

Organizzata da AIUM - Associazione Italiana Utenti Moodle, l'edizione 2022 è stata ospitata presso il Palazzo Collegio Raffaello, sede della Scuola di Scienze, Tecnologie e Filosofia dell'Informazione dell'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Nelle tre giornate è stato approfondito l'uso di Moodle in risposta ai mutati scenari nel campo dell'istruzione e della formazione ed è stato presentato Moodle 4.

Come negli anni precedenti, anche l'edizione 2022 è stata caratterizzata da una serie di relatori e da un pubblico assolutamente trasversali, andando dal personale docente e tecnico di università e scuole alle aziende ICT e a chi si occupa di formazione negli enti pubblici, nella sanità e nelle forze armate. I partecipanti sono stati circa 150, con un tocco di internazionalità dato dalla presenza di alcuni Moodler svizzeri.

Tre i tipi di lavori richiesti: contributi di 8-10 pagine, per documentare ricerche o casi di studio conclusi e per i quali sono stati previsti 15-20 minuti di presentazione orale; comunicazioni di 3-5 pagine, per documentare lavori in corso o esperienze d'uso innovative e per i quali sono stati previsti 7-10 minuti di presentazione orale; laboratori descritti in 2-3 pagine, per promuovere lo sviluppo di competenze su Moodle in ambito tecnico o didattico.

Nel pomeriggio di giovedì 22/09/2022 si è svolto il tutorial su Moodle 4, seguito dal technical party sotto forma di aperitivo e dalla visita serale guidata del Palazzo Ducale di Urbino e della Galleria Nazionale delle Marche. Nella giornata di venerdì 23/09/2022 si è tenuta la plenaria di apertura, con l'intervento di Andrea Giansanti di Moodle HQ che ha illustrato un repository collaborativo di Open Educational Resource con MoodleNet, seguita da tre sessioni di contributi, comunicazioni e tutorial intervallate dalla tradizionale foto di gruppo e concluse con la cena sociale nel centro storico di Urbino. Infine, nella mattinata di sabato 24/09/2022 si è svolta la quarta sessione di contributi, comunicazioni e tutorial, seguita da un'esplosiva plenaria di chiusura.

Si ringraziano tutti i partecipanti per la loro calorosa presenza, gli autori per i loro apprezzati contributi e gli sponsor per il loro importante supporto economico.

Marco Bernardo

Presidente della Scuola di Scienze, Tecnologie e Filosofia dell'Informazione

Componente del Consiglio Direttivo AIUM A.p.s.

PROGETTAZIONE DI ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO COLLABORATIVO CON MOODLE

Cecilia Fissore

Università degli Studi di Torino
cecilia.fissore@unito.it

— LABORATORIO —

Abstract

Grazie all'utilizzo di Moodle è possibile creare un ambiente digitale di apprendimento collaborativo. Un ambiente digitale di apprendimento è un elemento fondamentale per la didattica online ma può essere utilizzato anche nella didattica in presenza per integrare e potenziare le attività didattiche. All'interno di questo ambiente è possibile progettare attività di apprendimento collaborativo (come ad esempio Discussione, Peer Review, Studio di Caso, Jigsaw, etc.). Il modello delle 4T (Task, Team/s, Time, Technology) è uno strumento concettuale che supporta la fase di ideazione e progettazione di un'attività di apprendimento collaborativo. In questo laboratorio si esplora questo modello considerando Moodle come componente tecnologica. Nel laboratorio verranno quindi progettati diversi tipi di attività di apprendimento collaborativo utilizzando le attività di Moodle e analizzandone punti di forza e debolezza.

Keywords – Apprendimento collaborativo, Computer Supported Collaborative Learning.

1 INTRODUZIONE

Grazie all'utilizzo di Moodle è possibile creare un ambiente digitale di apprendimento collaborativo in cui studenti e studentesse fanno parte di una comunità di apprendimento e di pratica [1]. La piattaforma rappresenta la componente tecnologica di un ambiente digitale di apprendimento, in cui però sono importanti anche la componente umana e soprattutto le interazioni tra le due componenti. In un Ambiente Digitale di Apprendimento l'obiettivo non è solo quello di erogare contenuti ma è soprattutto quello di promuovere una didattica interattiva e collaborativa, incentrata su una partecipazione attiva del discente [2].

All'interno di un ambiente digitale di apprendimento è possibile progettare attività di apprendimento collaborativo (come ad esempio Discussione, Peer Review, Studio di Caso, Jigsaw, etc.). Una tecnica collaborativa è un modello di attività collaborativa, che definisce un insieme di regole (più o meno complesse) per dare una struttura alle attività degli studenti al fine di supportare la collaborazione ed incentivare lo scambio tra pari.

Infatti, nelle strategie di apprendimento collaborativo sono fondamentali lo scambio tra pari e la negoziazione di significati condivisi [4]. Pozzi e altri [4, 5] hanno sviluppato un modello per supportare docenti ed educatori nella fase di ideazione e concettualizzazione di un'attività collaborativa.

Il modello è uno strumento concettuale che supporta la fase di ideazione di un'attività collaborativa definendola in termini di quattro componenti (le 4T): il Task (Compito), il Team/s (Gruppo/i), il Time (Tempo) e la Technology (Tecnologia). Gli autori hanno concettualizzato anche un gioco basato sul modello che comprende delle carte e un tabellone e costituisce uno strumento utile in fase di progettazione. In questo laboratorio si esplora questo modello considerando Moodle come componente tecnologica. Verranno quindi progettati diversi tipi di attività di apprendimento collaborativo utilizzando le attività di Moodle e analizzandone punti di forza e debolezza.

2 PROGETTAZIONE DI ATTIVITÀ COLLABORATIVE CON MOODLE

Nella seguente tabella (Tab. 1) sono presentate in modo schematico alcune possibili attività collaborative implementate utilizzando le attività di Moodle. Per ogni attività la componente temporale può variare in fase di progettazione a seconda delle preferenze e delle necessità. Per lo svolgimento

delle attività in gruppo è possibile impostare la suddivisione in gruppi a livello di corso o a livello della singola attività.

Tipo di Attività	Time	Task	Team	Attività di Moodle
Discussione	Fase 1	Ricerca di materiali	Individuale	Glossario
	Fase 1	Discussione plenaria in	Gruppo classe	Forum (es: Ciascun utente avvia una sola discussione)
	Fase 2	Produzione di un artefatto	Gruppi di 3 o 4 studenti	Wiki, Forum monotematici, Compito
Jigsaw	Fase 1	Ricerca di materiali	Individuale	Glossario
	Fase 2	Produzione di un artefatto su un diverso aspetto di un tema	Gruppi di 3 o 4 studenti	Wiki, Forum monotematici, Compito
	Fase 2	Presentazione degli artefatti	Gruppo classe	Database, Glossario, Lezione
	Fase 3	Produzione di un artefatto sul tema generale	Gruppi jigsaw (almeno un membro esperto per ciascun aspetto approfondito nella fase 1)	Wiki, Forum monotematici, Compito
Revisione tra pari	Fase 1	Produzione di un artefatto	Individuale	Workshop
	Fase 2	Revisionare il lavoro di altri	Individuale	Workshop
	Fase 3	Revisione del proprio artefatto	Individuale	Compito, Forum
Piramide	Fase 1	Produzione di un artefatto	A coppie	Wiki, Forum
	Fase 2	Produzione di un artefatto	A gruppi (formati da 2 coppie della fase 1)	Wiki, Forum
	Fase 3	Produzione di un artefatto	Plenaria	Wiki, Forum

Tabella 1 – Attività collaborative con Moodle

Riferimenti bibliografici

- [1] Barana A., Fissore C., Marchisio M., Rabellino, S., Roman F. *Comunità di Moodle per incentivare la collaborazione nelle attività di Problem Solving*. In MoodleMoot Italia, (2019), pp. 39-53.

- [2] Fissore C., Floris F., Marchisio M., Rabellino S. *Una piattaforma Moodle integrata per tutta la scuola incorporata nel progetto nazionale PP&S*. In MoodleMoot Italia 2021, (2022), pp. 245-252. Media Touch 2000.
- [3] Pozzi F., Ceregini A., Persico D. *“ProgeTTTare” l’apprendimento collaborativo con 4T*. TD Tecnologie Didattiche, 23(3), (2015), pp. 132-138.
- [4] Persico D., Pozzi F., Sarti L. *Fostering collaboration in CSCL*. In A. Cartelli & M. Palma (Eds.), Encyclopaedia of Information and Communication Technology, vol. I, (2009b), pp. 335-340. Hershey, NY, USA: IGI Global.