



SYNERGY AND ENVIRONMENT TO
EMPOWER DECENTRALISED SCHOOLS

TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S.

MODULO 4 Seeds for Communicating

UNITA' 2 Comunicazione mediata dalla Tecnologia



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RESPONSABILE DELL' IOI "TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S."

Ángeles Parrilla Latas (University of Vigo)

AUTORI

CIES-UVigo, ES

Ángeles Parrilla Latas | Manuela Raposo Rivas | Esther Martínez Figueira |
Silvia Sierra Martínez | Almudena Alonso Ferreiro | María Zabalza Cerdeiriña |
Isabel Fernández-Menor | Adoración de la Fuente Fernández

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD, CY

RESPONSABILI DELLE ATTIVITA' FORMATIVE E DEI TEST

Giulia Benvenuto (IC Bosco Chiesanuova, IT) | Alice Dalle (Région Vallée d'Aoste/Regione Valle d'Aosta, IT) | Golfo Kateva (Synthesis Center, CY) | Noemi Nieto Blanco (University of Vigo) |
Miljenka Padovan Bogdanović (Srednja Skola Vela Luka, HR) | Eftychia Vlysidou (Dieftinsi Defterovathmias Ekpedefsisi Chiou, GR)

PROGETTO

GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools,

www.greenseeds.eu

COORDINATRICE DEL PROGETTO

Maria Carla Italia (Glocal Factory, Italy)

PARTNERSHIP

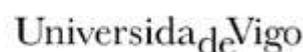
Questo documento fa parte delle 15 unità del "Toolkit GREEN S.E.E.D.S.", Intellectual Output n.1 del progetto. È stato coordinato dall'Università di Vigo e realizzato con l'apporto di tutti i Partner, che hanno curato la formazione e il testing sui contenuti del toolkit. Le Unità sono state sviluppate da settembre 2019 a fine gennaio 2020. La formazione successiva, in due fasi, si è svolta in due fasi, fino alla fine di giugno 2020:

1. Formazione dei responsabili nazionali (5-6.03.2020)
2. Formazione degli insegnanti a livello locale (1.04.2020 – 31.06.2020)

COME CITARE IL DOCUMENTO

CIES-UVigo, *Unit 2 – La comunicazione mediata dalla tecnologia, Modulo 4 – Seeds for Communicating*, "Toolkit GREEN S.E.E.D.S.", Progetto GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, 2020

PARTNERS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

UNITA' 4.2

COMUNICAZIONE MEDIATA DALLA TECNOLOGIA

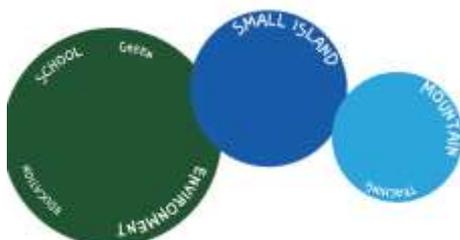
“Comunicare significa inviare e ricevere informazioni attraverso tutti i tipi di media; è più di un semplice scambio di informazioni” (Burbules and Callister, 2001, p. 18)

Le scuole situate in montagna o su piccole isole sono spesso isolate. In tale situazione, le possibilità offerte dalla tecnologia per promuovere la comunicazione offrono una grande opportunità per creare reti tra studenti, insegnanti, famiglie e altri membri della comunità..

Per questo motivo è necessario sviluppare capacità di comunicazione e collaborazione e competenze mediate dalla tecnologia. Ciò richiede lo sviluppo di nuove forme di apprendimento che la società in generale e la scuola in particolare richiedono. Lo sviluppo di tali forme di apprendimento comporta nuovi tipi di alfabetizzazione che sono emersi insieme alla tecnologia digitale e alla

società dell'informazione (Coll & Rodríguez-Illera, 2008); questi si trovano nel Quadro Europeo per le Competenze Digitali per i Cittadini - DigComp 2.0 - (Vuorikari, Punie, Carretero, & Van den Brande, 2016).

Questo quadro di riferimento (DigComp 2.0) stabilisce, tra le cinque dimensioni di Competenza Digitale, Comunicazione e Collaborazione, l'obiettivo di apprendimento di questa unità. Lo scopo è quello di rispondere alla domanda su come possiamo stabilire canali di comunicazione online tra studenti, insegnanti, famiglie e la comunità educativa in generale in un contesto educativo.



1. Cos'è la comunicazione mediate dalla tecnologia?

Susana, un'insegnante di scuola elementare di una piccola isola, sta lavorando sul tema del cambiamento climatico con il suo gruppo di studenti. Si tratta di un progetto di collaborazione con altre due scuole situate in aree diverse in cui la tecnologia viene utilizzata per comunicare e connettersi. Il primo contatto si sarebbe realizzato attraverso una videoconferenza, in modo che i bambini potessero presentare se stessi e il loro ambiente. La mancanza di una buona connessione a Internet, tuttavia, ha reso necessario un cambiamento di programma. A loro è venuto in mente di stabilire un contatto attraverso schede video in cui i bambini si presentavano e davano le loro opinioni sul cambiamento climatico e il suo impatto sui loro luoghi d'origine.

Con il progredire del progetto, gli insegnanti partecipanti creano altri spazi per lo scambio e i canali di comunicazione. In uno vengono discussi gli aspetti controversi derivanti dalle discussioni di gruppo sugli effetti del cambiamento climatico. Oltre a questo, c'è uno spazio condiviso che mostra ogni scoperta e ogni conoscenza relativa all'argomento, così come le differenze rilevate nei diversi contesti. In entrambi i casi (forum e board) non è necessaria una buona banda larga, a differenza di quanto avviene nel caso della videoconferenza; questo perché si tratta di una comunicazione asincrona; non c'è fretta in termini di invio o ricezione di messaggi. Per questo motivo hanno scelto questi strumenti come complemento alla comunicazione.

Questi spazi di comunicazione permettono di stabilire un contatto diretto con altre realtà, di imparare altri contesti, di creare le proprie idee e di costruire insieme la conoscenza.

Lo sviluppo efficace delle capacità comunicative, attraverso l'utilizzo di diversi canali di comunicazione online e dell'informatica per esprimersi e partecipare a distanza, è una conoscenza

essenziale nell'era digitale, che fa parte della *cosiddetta competenza digitale*, legata all'uso *sicuro e critico delle tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il piacere e la*

comunicazione (...), all'uso del computer per ottenere, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti di collaborazione via internet. (European Commission, 2006: 15).

Lo sviluppo delle capacità comunicative attraverso internet favorisce l'instaurarsi di relazioni tra individui e scuole in contesti dispersi e diversificati. Per questo motivo è essenziale sviluppare le competenze di Comunicazione e Collaborazione, stabilite dal quadro di riferimento europeo DigiComp (Vuorikari et al., 2016), al fine di promuovere cittadini critici che possono esprimersi, condividere e partecipare online. Questo quadro di riferimento allude alle conoscenze, alle capacità e alle attitudini legate all'interazione attraverso dispositivi e applicazioni digitali, nonché al rispetto dei codici di condotta online (netiquette).

Comunicare e condividere online significa anche gestire un'identità digitale, il che richiede di affrontare la questione della privacy per quanto riguarda i dati degli studenti e della scuola. Per questo motivo non si può prescindere dalla normativa europea in materia (Regolamento 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche per quanto riguarda il trattamento e la libera circolazione dei dati personali), che, nel caso dei minori, è di estrema importanza.

Per sviluppare le suddette capacità

comunicative, esistono una grande varietà e molteplicità di strumenti, piattaforme e applicazioni che incoraggiano la comunicazione e che sfruttano le potenzialità della tecnologia per questo scopo; queste avvicinano le scuole e le aule e facilitano la comunicazione tra studenti e insegnanti.

2. Quali piattaforme e strumenti consentono di stabilire canali di comunicazione grazie alla tecnologia? Come utilizzarli?

Il caso di Susana mostra come la tecnologia apra gli spazi e crei percorsi per ritrovarsi, comunicare con gli altri e collaborare. Tuttavia, va tenuto presente che l'utilizzo di tale tecnologia nelle scuole non deve essere fatto con leggerezza; bisogna considerare le esigenze e i requisiti di ogni situazione, scegliendo la tecnologia più appropriata alla luce delle circostanze. Gli strumenti di comunicazione vanno considerati come un canale e forniscono spazi comuni per discutere e imparare insieme, anche quando (a causa di questioni temporali o spaziali) non si condivide lo stesso spazio fisico. (Castañeda, Gutiérrez and Rodríguez, 2011).

Di seguito sono riportati gli strumenti di comunicazione che consentono di stabilire connessioni e di ampliare le conoscenze e le possibilità di condividerle. Questi strumenti possono essere classificati in base a due variabili:
1) il codice simbolico

utilizzato, differenziando tra le tecnologie testuali (quelle che utilizzano il testo scritto) e quelle di orientamento visivo (quelle che utilizzano il linguaggio audiovisivo come mezzo di comunicazione) e 2) la variabile spazio-

temporale, che comprende strumenti di comunicazione sincrona (quando le persone comunicano tra loro in tempo reale) e asincrona (quando comunicare contemporaneamente non è necessario).

2.1. Uno strumento visivo sincrono: la videoconferenza

La videoconferenza è un sistema AV multimediale sincrono che rende possibile la comunicazione in tempo reale. Si caratterizza per la

bidirezionalità, che favorisce la comunicazione di ogni partecipante (Rodríguez, Sánchez & Solano, 2011), indipendentemente dalla località. Esistono diverse applicazioni e programmi di videoconferenza. (Skype, Anymeeting, etc.).

REQUISITI TECNICI. Dispositivo (PC, cellulare o tablet), webcam, microfono e altoparlanti. Buona connessione a Internet. Software di comunicazione (Skype, Anymeeting, Hangouts, ecc.) Tutti i suddetti programmi possono essere scaricati gratuitamente e includono un tutorial per i principianti.

USI. La videoconferenza permette di stabilire collegamenti tra le aule di diverse scuole, tra un'aula e un esperto su un particolare argomento, tra le aule degli insegnanti, ecc. Può anche essere utilizzata per scambi culturali, collaborazioni di progetto, esperienze comuni, oltre che per aprire la scuola ad altre realtà, per coinvolgere le famiglie o per imparare le lingue.



<http://www.skype.com>

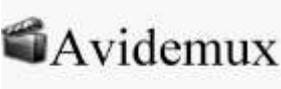
L'esempio di Susana fornito in precedenza dimostra uno dei principali problemi delle videoconferenze in aree

isolate, il fatto che la connessione a internet non è, a volte, abbastanza forte.

2.2. Uno strumento visivo asincrono: le schede video

Una cartolina video è un video con un messaggio audiovisivo inviato a una o

più persone specifiche. Si può registrare dal vivo o in montaggio, in altre parole si possono selezionare e montare frammenti audio e video in un file digitale

<p>REQUISITI TECNICI: Dispositivo di registrazione (fotocamera o cellulare), dispositivo digitale (cellulare, tablet o PC), microfono e altoparlanti. Per l'editing: software di video-editing (Clipchamp, Create, Avidemux, Vimeo, ecc.). Piattaforma web per l'invio e/o la memorizzazione dei video (Vimeo con password private).</p>	 <p>https://clipchamp.com/</p>
<p>USI. Si possono stabilire collegamenti con altre comunità con questo tipo di corrispondenza visiva e digitale. Permette alle persone di connettersi tra loro, di scambiare esperienze, di realizzare progetti comuni da parte dei membri per le diverse comunità.</p>	 <p>http://avidemux.sourceforge.net/</p>
	 <p>https://vimeo.com/</p>

Il cambiamento di strategia proposto nel caso citato (passaggio dalla videoconferenza alle schede video), ha comportato il passaggio dalla comunicazione sincrona alla comunicazione asincrona, con conseguente perdita di spontaneità, consentendo al tempo stesso una maggiore precisione e dettaglio del contenuto del messaggio. Per fare questo,

si può utilizzare un'ampia varietà di software. Ad esempio, ClipChamp Create permette di modificare i messaggi in linguaggio audiovisivo, incorporando immagini e audio, che possono poi essere pubblicati su Vimeo (un social network per la pubblicazione e la diffusione di video). Questo è protetto da una password per mantenere la privacy dei bambini.

2.3. Strumenti di testo asincroni: forum e e-mail

Si tratta di applicazioni per uso conversazione (Rodríguez et al., 2011), che promuovono la comunicazione asincrona, che rende inutile l'essere nello stesso luogo o presenti allo stesso tempo. Per la sua natura testuale, l'apprendimento del codice di letto-scrittura è necessario per la comunicazione. I forum e la posta elettronica sono strumenti che rendono possibile la creazione di reti basate sull'utente.

Un **forum** è un luogo virtuale, all'interno

di una piattaforma web, che permette di generare dibattiti, conversazioni e opinioni su un argomento di interesse. Le discussioni sono regolate da un moderatore (generalmente quello che ha creato il forum e che coordina l'esperienza di apprendimento), che ha il compito di presentare l'argomento, regolare la partecipazione e stimolare la partecipazione. Di norma si svolge per iscritto, il che favorisce l'espressione e l'ortografia, nonché l'uso di un linguaggio corretto e rigoroso e di una sintassi precisa. Questo strumento promuove il rispetto, la tolleranza e la considerazione nei confronti delle opinioni altrui.

REQUISITI TECNICI: Device (PC, telefono cellulare, o tablet), LMS (Learning Management System) piattaforma di e-learning della scuola (Moodle, Claroline, Chamilo, Atutor, etc.).

USI. I forum si possono utilizzare come piattaforme di discussione online, come punto d'incontro per conoscere gli altri e interagire con loro, e come modo per gli insegnanti e gli studenti di comunicare tra loro. Moodle dispone di finestre di dialogo incentrate sulla creazione dell'uso dei forum.



<https://moodle.org/>

L' **e-mail** è un metodo di comunicazione molto utilizzato. È un sistema in cui gli utenti con account di posta elettronica si scambiano testo e file in formato digitale e gestiscono l'invio e la ricezione dei messaggi (in entrata e in uscita). Le e-

mail possono essere memorizzate, categorizzate e organizzate. È un servizio privato che incorpora meccanismi di protezione della sicurezza.

REQUISITI TECNICI: Account e-mail. Connessione a Internet.

USES. La posta elettronica può essere utilizzata come database di contatti, come canale di comunicazione tra scuole e famiglie o per creare mailing list, che facilitano l'invio di messaggi a gruppi con interessi comuni senza rivelare l'identità, ad esempio, delle famiglie di uno specifico gruppo o delle persone che partecipano a un progetto comune. Oggi Microsoft, Google e Yahoo consentono di creare gratuitamente account di posta elettronica e di fornire informazioni su come farlo sui loro siti web.



<https://www.gmail.com/>

2.4. Strumento di testo sincrono: la chat

La chat è uno strumento di messaggistica istantanea che permette di inviare testi e file in varie lingue (audio, immagini, video). È un servizio che permette a chi non si trova nello stesso luogo di comunicare in tempo reale, per questo è

di grande interesse per chi si trova in luoghi diversi, nello stesso o in diversi fusi orari, poiché, sebbene la comunicazione sia inizialmente sincrona (simultanea), il fatto che i messaggi siano salvati (testo chat o audio registrato oralmente) rende possibile una comunicazione asincrona.

REQUISITI TECNICI. Applicazione di messaggistica istantanea (Telegram, WhatsApp, Google Talk, Chat on, ecc.). Dispositivo (mobile, tablet o PC).

USI. Utile come mezzo di scambio per un gruppo di didattica innovativa, per risolvere i dubbi degli studenti, per il mentoring tra pari, per lo scambio di esperienze e per organizzare e coordinare progetti. Telegram ha una sezione FAQ focalizzata sull'uso delle chat e sulla gestione di gruppi e canali.



Telegram

<http://telegram.com.es/>

2.5. Strumento visivo-testuale sincrono: le bacheche

Le bacheche condivise sono applicazioni web che consistono nella creazione di una lavagna di lavoro di gruppo, dove le persone possono partecipare in tempo reale incorporando informazioni

in diversi formati: documenti di testo, immagini, video, link, file, ecc. I comitati di collaborazione incoraggiano la comunicazione tra i partecipanti, il processo decisionale e il significato della negoziazione, rendendo possibile il commento.

REQUISITI TECNICI. Profilo su un'applicazione web collaborativa (Padlet, Wakelet, Board, Stormboard, ecc.). Connessione a Internet. Dispositivo (mobile, tablet o PC).

USI. Spazio per lavori di gruppo collaborativi o spazio per coordinare o organizzare progetti comuni. Padlet offre un tutorial passo dopo passo, così come esempi per i primi utenti.



PROVATE NELLA VOSTRA CLASSE

Commentate e condividete le esperienze completate, o in corso, in cui la comunicazione basata sulla tecnologia ha giocato, o sta giocando, un ruolo chiave. Per ognuna di queste, indicare:

- ◆ L'AZIONE E I PARTECIPANTI
- ◆ COME HANNO BENEFICIATO LA COMUNICAZIONE E LA COLLABORAZIONE IN RETE (CON QUALI RISORSE TECNOLOGICHE)

BIBLIOGRAFIA

Burbules, N. C., & Callister, T. A. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*. Argentina: Granica.

Castañeda, L., Gutiérrez, I. & Rodríguez, M.T. (2011). *El trabajo colaborativo mediado por tecnologías*. En Cebrián de la Serna y Gallego-Arrufat (Coords.). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Pirámide. 191-198

Coll, C., & Rodríguez-Illera, J. (2008). *Alfabetización, nuevas alfabetizaciones y alfabetización digital: Las TIC en el currículum escolar*. En C. Coll & C. Monereo (Eds.). *Psicología de la educación virtual* (pp. 325-347). Madrid: Morata. 325-347

Comisión Europea (2006). *Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. (2006/962/CE).

Rodríguez, M.T., Sánchez, M.M., & Solano, I.M. (2011). *Metodología con herramientas de comunicación*. En Cebrián de la Serna y Gallego-Arrufat (Coords.). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Pirámide, 217-228.

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S., & Van den Brande, L. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. Recuperado de <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC83167.pdf>

PER APPROFONDIRE

Digital Competence Framework for citizens.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

Regulation (Eu) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of

natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=OJ:L:2016:119:FULL&from=ES>

