

## IL PLE PER LA CLASSE DI ITALIANO LS

Paola Iasci

### ABSTRACT

*Il Personal Learning Environment, o Ambiente personale di apprendimento è uno strumento informale che sia l'alunno che il professore di italiano LS possono implementare allo scopo di ampliare la qualità e quantità dell'esposizione alla lingua, espandere l'apprendimento fuori dall'aula, promuovere l'autonomia dello studente e, di conseguenza, il long life learning. L'uso specifico di risorse web 2.0, strumenti digitali e applicazioni permette di pianificare l'apprendimento, cercare gli strumenti adatti, creare e condividere attraverso le reti sociali. I risultati dell'uso di un PLE sono una maggiore socializzazione del gruppo classe e di conseguenza la creazione di una rete personale di apprendimento, senza però dimenticare la dimensione ludica e collettiva dell'interazione tra pari e l'acquisizione della competenza digitale.*

### 1. COS'È IL PLE?

**PLE** è la sigla di *Personal Learning Environment*, cioè *Ambiente personale di apprendimento*. È composto da oggetti e persone. Gli oggetti sono sostanzialmente risorse online, applicazioni o servizi *web based* attraverso i quali gestiamo il nostro apprendimento e impariamo, ma non si tratta solo di strumenti tecnologici perché anche un dizionario, una biblioteca ben fornita o il programma radiofonico che ascoltiamo ogni mattina possono far parte del nostro PLE perché, consultandoli, arricchiamo il nostro bagaglio di conoscenze. Nel caso del PLE il concetto di volontà risulta fondamentale, perché se navighiamo senza rotta difficilmente tratterremo concetti e attitudini. Tuttavia, se vogliamo approfondire qualsiasi argomento, cercare informazioni rilevanti sul nostro oggetto di studio o semplicemente ampliare il nostro orizzonte culturale, metteremo in atto un dispositivo di ricerca, selezione e salvataggio dei dati suscettibile di miglioramenti grazie all'aiuto di tecniche di ricerca più avanzate (pensiamo alla web semantica e alla possibilità di restringere in modo più affidabile il nostro campo di interesse) o di strategie di immagazzinamento che superano gli ormai obsoleti segnalibri o i favoriti del pc da tavolo. La chiave risiede nel come approcciare le strategie, i procedimenti e le attitudini che applichiamo

quotidianamente per soddisfare l'appetito di nuove conoscenze e per imparare ad apprendere.

Come dicevamo sopra, il PLE è formato anche da persone e se volessimo visualizzare meglio l'idea potremmo ricorrere al vecchio duo libro-insegnante: è tanto importante il metodo quanto l'istruttore che ti aiuta ad interpretarne e ad assimilarne il contenuto. Se, in qualità di apprendenti del XXI secolo, impariamo grazie alla mediazione della macchina (si intenda per macchina qualsiasi supporto elettronico odierno: tablet, notebook, cellulare, e-book, pc, portatile, ipad, ecc.) non meno importante sono le relazioni fruttifere che stabiliamo con gli altri utenti con cui siamo in contatto.

Le persone, in questo caso, sono coloro che fanno parte della nostra rete personale di apprendimento (*Personal Learning Network*) e che in un modo o nell'altro ci insegnano qualcosa, persone con cui collaboriamo e interagiamo proficuamente (un collega, l'insegnante, un nostro pari, ecc.). Non è ancora chiaro se sia nato prima l'uovo (PLE) o la gallina (PLN), ma tra gli studiosi di questo nuovo modello di apprendimento connesso c'è chi difende l'esistenza di una PLN sul PLE e chi sostiene il contrario, cioè che l'ambiente ingloba la rete personale.<sup>[1]</sup>

Insomma, impariamo relazionandoci con gli altri. In realtà un PLE ce lo abbiamo tutti, ma proprio in questi ultimi anni in cui si è diffuso a macchia d'olio il web sociale ci si è interrogati su come implementarlo, come gestirlo e come ampliare la rete di interazioni e gli strumenti che ci permettono di filtrare ed elaborare la marea di informazioni che troviamo in Internet.

Il grande problema che ha scatenato la necessità di progettare un PLE è l'enorme quantità di dati grezzi alla deriva in rete: si parla, difatti, di *big data* e di *infoxicazione*, ovvero di intossicazione informativa. Come possiamo affrontare una tale quantità di informazioni di ogni tipo? Sono rilevanti tutti i dati in cui ci imbattiamo in Internet? Come riconoscere i più affidabili? Evidentemente è impossibile affrontare la millesima parte di tutti i dati che quotidianamente gli internauti rovesciano ogni secondo in rete. Per poterne approfittare è necessario possedere degli strumenti e dei solidi criteri che ci permettano di orientarci meglio. E qui entra in gioco l'Ambiente personale di apprendimento, che delimita, definisce, concretizza, ottimizza, connette obiettivi e interessi.



Figura 1: Symbaloo, Il PLE con un click

## 2. PERCHÉ UN PLE?

La necessità di un PLE sorge dalla nuova realtà educativa che stanno vivendo le scuole, dalla necessità di stare al passo con i tempi, con le opportunità disponibili e i bisogni educativi attuali. In *Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)* si afferma che

"L'obiettivo dell'educazione nel XXI secolo non consiste semplicemente nel dominare i contenuti della conoscenza o l'uso delle nuove tecnologie. Consiste anche nel dominarne il processo di apprendimento. L'educazione dovrebbe aiutare a passare da apprendenti principianti ad apprendenti esperti: persone che vogliono apprendere, che sanno come apprendere strategicamente e che, a partire da un proprio stile altamente flessibile e personalizzato, sono preparate ad imparare nel corso della vita".

I concetti di flessibilità e personalizzazione dell'apprendimento sottostanno alle premesse della creazione di un PLE e rispondono alle esigenze odierne riguardo alla formazione: aperta, ubiqua, multimodale, connessa. Difatti, apprendere attraverso un PLE significa apprendere in rete.

L'Ambiente personale di apprendimento nasce da un nuovo modello educativo, il Connettivismo<sup>[2]</sup>, che presuppone il fatto che si apprende socialmente, condividendo le conoscenze con gli altri, mediante un ecosistema con flussi di informazione adattabili e partecipazione in rete. Il Connettivismo fa appello alla libertà di espressione delle persone, che partecipano attivamente al proprio apprendimento, ecco perché le interconnessioni con altri utenti sono di vitale importanza per stabilire delle

comunità di apprendimento, ovvero una rete di persone con interessi simili. La partecipazione attiva e il coinvolgimento sono fattori che consentono all'utente di trarre il massimo beneficio dall'ecosistema della conoscenza che si crea in rete. I fisici Reka Albert e Albert-László Barabási affermano che "Le tendenze ed idee si propagano nella rete sociale, i cui nodi sono esseri umani e le cui connessioni rappresentano le diverse relazioni sociali". I concetti di nodi e connessioni tra nodi acquisiscono effettivamente un'importanza strategica per quanto riguarda la PLN o Rete personale di apprendimento: costituiscono i nuclei dello scambio e dell'interconnessione, i soggetti che allacciano, costruiscono e condividono la conoscenza, arricchendola e dotandola di un nuovo significato.

Si tratta fondamentalmente di abbinare l'insegnamento presenziale alla nuova realtà di *informal learning*, ovvero l'apprendimento informale creato e gestito autonomamente dal discente attraverso l'uso di dispositivi mobili. Nel caso dell'insegnamento/apprendimento di una lingua straniera questa prospettiva è ancor più valida perché se pensiamo alla dualità intrinseca tra apprendimento strutturato ed acquisizione spontanea, *l'informal learning* rientra in pieno in questa seconda strategia, che come sappiamo è più significativa e durevole rispetto alla prima. Nel nostro caso parleremo soprattutto del PLE di classe perché ci interessa che l'alunno sviluppi un proprio PLE, diventi uno studente autonomo e continui a formarsi per conto suo anche dopo l'esperienza di studio a scuola, come augurato dal progetto europeo del *Longlife Learning*.

### **3. QUALI SONO GLI OBIETTIVI DEL PLE?**

Usare un PLE ci permette di espandere l'esperienza di apprendimento. Al giorno d'oggi non ha senso studiare una lingua straniera 5 ore a settimana e poi dimenticarsene per il resto del tempo. L'obiettivo è continuare a esercitarsi e ad apprendere anche fuori dall'aula. In questo modo si possono aumentare il tempo e la qualità dell'esposizione alla lingua grazie alle possibilità che ci offre il web. Inoltre, si promuovono la cooperazione e la collaborazione attiva grazie alla rete personale di apprendimento che impareremo a gestire a scopo didattico. Per ultimo, si potenzia e completa l'alfabetizzazione digitale dell'alunno, una competenza trasversale che è ormai sempre più richiesta sia in ambito formativo che lavorativo. Da questi obiettivi principali si diramano poi gli obiettivi specifici che sono promuovere una maggiore partecipazione alle attività di gruppo, giacché la dimensione collettiva favorisce la socialità del gruppo classe, potenziare la motivazione all'apprendimento (grazie alla dimensione ludica di certe attività) e fornire una migliore attenzione alla molteplicità di stili di apprendimento (visivo, spaziale, verbale, interpersonale, musicale, ecc.).



**Figura 2:** *Mapa concettuale di un PLE schematico elaborato con Mindomo.*

#### **4. CONTENUTI: COME COSTRUIRE UN PLE?**

Per poter impostare un PLE e proporlo in aula c'è però bisogno di una buona connessione a Internet e di un'aula di autoapprendimento con computer o dispositivi mobili (tablet o cellulari). Un altro prerequisito è un grado medio di competenza digitale sia dell'insegnante che degli alunni. Naturalmente l'insegnante deve essere dotato di un PLE proprio per poter successivamente proporlo agli alunni.

La costruzione di un PLE è un processo lento e lungo, ma si può iniziare dalla creazione di un'identità digitale. Nel caso di studenti adulti che non sono nativi digitali – ed è questa la realtà della maggior parte delle classi di italiano nelle *Escuelas Oficiales de Idiomas* della Comunidad di Madrid – si può optare per la creazione di un'identità unica di gruppo, aprendo un account Gmail, con un'unica password valida anche per tutti gli altri servizi (blog, *social bookmarking*, google drive, risorse per la *content curation*, reti sociali, ecc.). Un'applicazione educativa che salva nella nube tutti i nostri link e le nostre risorse affinché siano disponibili con un click e da qualsiasi computer o dispositivo mobile è Symbaloo. Ogni alunno può suddividere le risorse in categorie, crearsi un proprio webmix personalizzato (un desktop con icone come quello della figura 1) e configurarlo come pagina di inizio sul proprio pc. I webmix si possono rendere pubblici e così è possibile accedere a quelli che altri alunni o docenti hanno creato. Il PLE di solito è rappresentato visivamente ed intuitivamente, sia attraverso un webmix di

Symbaloo (in alternativa Netvibes provvede un desktop con widgets personalizzati) che mediante una mappa concettuale (si veda la figura 2). Ma vediamo in dettaglio qual è il procedimento per un corretto e significativo uso del PLE in classe:

- a) *Pianificazione: definire necessità ed obiettivi.*

Una volta creata l'identità digitale collettiva e che gli alunni sappiano qual è l'utente e la password, si procede alla fase di pianificazione. L'ideale sarebbe farli intervenire direttamente, soppesando necessità e motivazioni, ma se vogliamo andare un po' più in fretta possiamo estrarre le conclusioni da un test di diagnosi somministrato all'inizio dell'anno. I nostri alunni hanno bisogno di esercitarsi di più con l'interazione e la produzione scritta? Vogliono migliorare la comprensione auditiva? Hanno difficoltà a trovare un tandem linguistico? Tenendo presente questi ed altri fattori (tempi, mezzi e risorse a disposizione) possiamo stabilire gli obiettivi da raggiungere e stilare un piano di lavoro.
- b) *Consultare fonti affidabili e rilevanti.*

Questo punto, che sarebbe fondamentale per qualsiasi alunno che non studi una lingua straniera, si può considerare sotto altri punti di vista nel nostro caso. Trattandosi di uso della lingua, qualsiasi pagina web in italiano potrebbe valere, naturalmente in base ai distinti propositi che ci prefiggiamo, tuttavia, se il nostro obiettivo è quello di fornire agli alunni uno strumento affidabile grazie al quale risolvere dubbi grammaticali, la cosa migliore è selezionare pagine web la cui fonte sia giustificata da criteri di obiettività, affidabilità e sicurezza (come la web della Treccani o il dizionario Garzanti, per citarne alcune). Allo scopo di migliorare la gestione delle risorse disponibili, i link interessanti si possono salvare ed etichettare per agevolarne il recupero con l'aiuto dei *social bookmarkers*. Per immagazzinare e organizzare le risorse interessanti si può aprire un account su *Diigo* o *Delicious*, creare delle liste e chiedere agli alunni di archiviare i link utili distribuendoli ed etichettandoli correttamente. Per selezionare, organizzare ed archiviare immagini e video si possono invece usare indifferentemente *Flickr*, *Pinterest* o *Padlet*, con i quali si confezionano e condividono tabelloni virtuali.
- c) *Apprendere a usare strumenti e servizi web based*

Uno degli obiettivi specifici che inseguiamo grazie all'uso di un Ambiente personale di apprendimento è quello di promuovere l'acquisizione della competenza digitale. Allo scopo, possiamo iniziare aprendo un blog di aula da usare per condividere informazioni e pubblicare (vanno bene sia *Blogger* che *Wordpress*) e spronare gli studenti a pubblicarvi contenuti. Anche se uno degli

obiettivi fondamentali è la socializzazione – leggendo i post e commentandoli il blog acquisisce una dimensione collettiva e partecipativa – non è di minore importanza aiutare gli alunni a familiarizzarsi con risorse online che necessitano di una maggiore competenza d'uso. Difatti in un blog si possono inserire artefatti digitali, *podcast*, file audio o linee del tempo. Assimilare e imparare a gestire gli strumenti online per un determinato scopo specifico – usare le linee del tempo interattive come *Dipity* per creare biografie di personaggi famosi, ad esempio – si può trasformare in un'attività per usare la lingua come veicolo. Allo stesso tempo, il professore può approfittare per creare *tutorial* ad hoc nella lingua target e diffonderli tra gli alunni o chiedere loro di confezionarne uno [4].

d) *Sperimentare le risorse che si adattano meglio alle nostre necessità.*

Spesso ci sorgono dei dubbi riguardo alla web 2.0: come scegliere la risorsa digitale adeguata? Esistono migliaia di risorse, applicazioni, applet, ideate espressamente per l'ambito educativo, ma possiamo addirittura adattare alle nostre necessità qualsiasi strumento, anche se in principio era rivolto al marketing, basta saper approfittare del potenziale per assecondare i nostri bisogni educativi. Naturalmente sarebbe meglio se esistesse la versione *educational* della risorsa (come nel caso di *Glogster EDU*, che permette di aprire un account di classe per creare poster virtuali). Ancora meglio se la risorsa in questione è *user friendly*, cioè semplificata, e ancor di più se è gratuita e non c'è bisogno di registrarsi<sup>[3]</sup>. La cosa più importante è che concordi con gli obiettivi. Inoltre, il professore dovrebbe conoscerne a fondo le funzionalità: se lo scopo è quello di curare contenuti, ad esempio, potremmo usare qualsiasi risorsa per generare *newsletters*.

e) *Usare gli strumenti per creare collaborativamente attività di apprendimento*

Lasciare tracce in rete, pubblicare per condividere e comunicare per socializzare sono gli obiettivi che dovrebbe tener presente qualsiasi formatore che voglia promuovere la competenza comunicativa dei suoi studenti in rete. Un esempio concreto di come usare uno strumento in maniera collaborativa è ciò che abbiamo fatto con un gruppo di livello Intermedio 1 dopo la visione del film *La Grande Bellezza*. Uno dei gruppi di lavoro ha fissato il percorso virtuale di Jep Gambardella – il protagonista del film di Paolo Sorrentino (2013) – su una cartina online creata con *Tripline*. Il risultato è una mappa interattiva di Roma che un gruppo di alunni ha realizzato dopo una visione attiva del film, la cui

consegna era quella di riconoscere monumenti e luoghi storici della città eterna.

f) *Creare e mantenere reti orizzontali.*

Creare un gruppo chiuso su Facebook all'inizio del corso permette di gestire la classe come se usassimo le funzionalità di un'intranet (nessuna persona esterna al gruppo legge i commenti e i post, garantendo la privacy delle interazioni). Allo stesso tempo, i membri del gruppo possono aprirsi al mondo esterno, aggregandosi ad altri gruppi e richiedendo l'amicizia ad altri studenti/docenti. Difatti, una possibile attività è proprio quella di proporre agli studenti che si iscrivano a gruppi FB che abbiano a che vedere con il paese/lingua oggetto di studio, con l'obiettivo di espandere la propria rete personale e per interagire con madrelingua o con studenti stranieri che studiano la loro stessa lingua. I vantaggi di usare un servizio a cui la maggioranza degli studenti è già abbonato sono la facilità di gestione e la rapidità dell'interazione (molti alunni possiedono un cellulare di ultima generazione e si connettono a Facebook dai loro dispositivi mobili). Inoltre, l'utilizzo di una rete sociale orizzontale favorisce gli scambi tra pari e permette di coesione la classe e di cementare l'identità di gruppo.

g) *Condividere le conoscenze acquisite.*

Uno dei pilastri del Connettivismo applicato all'educazione è l'idea che condividere la conoscenza è sintomo del fatto che quella stessa conoscenza è stata assimilata: impariamo riconoscendo schemi e relazioni e non c'è miglior modo di stimolare i nostri alunni che quello di proporre loro attività che comportino la pubblicazione di materiali propri o l'analisi di contenuti pubblicati dai compagni. Attraverso l'osservazione, il confronto, la riflessione, la sintesi e la rielaborazione di contenuti multimedia si instaura una strategia conoscitiva basata sulle interazioni significative. Quanta più interazione esiste, tanta più lingua si usa.

Un esempio di applicazione didattica è il bollettino delle attività culturali che i nostri alunni hanno confezionato lo scorso anno scolastico. L'obiettivo era quello di curare contenuto rilevante per la classe, informandosi previamente sulle attività culturali o artistiche a Madrid che avessero a che fare con l'Italia. Con l'aiuto di *Mailchimp* (un'applicazione gratuita – solo fino ai 2000 abbonati – per creare *newsletters*), a turno, ogni settimana, gli alunni confezionavano il bollettino e lo spedivano alla lista mail della classe. Agli alunni si davano tutte le indicazioni necessarie su dove andare a cercare le informazioni rilevanti (web di musei, la pagina del Comites e dell'Istituto Italiano di Cultura, i blog, ecc.), come selezionarle, come creare il bollettino e gestirne la spedizione. La

*content curation* si trasforma in questo modo in un'attività permanente che consente di coinvolgere l'alunno nel suo proprio processo di apprendimento.

h) *Pubblicare sul web.*

L'azione di pubblicare è l'ultima tappa di un lungo proceso che implica cercare, selezionare e filtrare prima il contenuto, per rielaborarlo in un secondo momento creando contenuti nuovi e personalizzati. La pubblicazione/diffusione del materiale su vari supporti permette di distribuirlo e sottometterlo ai commenti dei lettori, che con il loro *feedback* faranno in modo che si chiuda il cerchio della cocreazione. In generale, consigliamo di aprire un blog di aula per condividere informazioni e pubblicare contenuti usando le piattaforme più comuni come *Blogger* o *Wordpress*, tuttavia, creare una wiki è un'opzione ugualmente fattibile. Il blog, per esempio, è un contenitore online facile da usare se vogliamo lasciare commenti scritti, condividere informazioni e postare novità, ma può trasformarsi in una risorsa più complessa se vogliamo registrare interventi orali<sup>[5]</sup> o inserire artefatti digitali. Pubblicare significa lasciare tracce in rete: da una recensione di un film su [mymovies.it](http://mymovies.it) a un commento in un forum, sono piccoli gesti che implicano la conoscenza e l'applicazione di strategie e competenze comunicative.

## **5. USARE IL PLE PER FILTRARE, CONDIVIDERE, CREARE, APPRENDERE, PARTECIPARE, PUBBLICARE**

La comunicazione è alla base di ogni PLE: si impara creando e condividendo con gli altri informazioni che richiedono non solo la comprensione di processi dinamici ma anche di relazioni e procedimenti. Con l'aiuto del professore, gli alunni cercano nel web le informazioni e i dati che gli permettono di acquisire una maggiore competenza e conoscenza della lingua. Vengono guidati per filtrare le informazioni e assicurarsi della rilevanza delle fonti consultate. In base ai loro bisogni comunicativi, sperimentano una serie di risorse, strumenti e servizi online che soddisfano le loro necessità e gli permettono di acquisire strategie, tecniche ed attitudini per cercare l'informazione, gestirla, catalogarla, aggregarla, in definitiva per comprendere, valutare, sintetizzare e trasformare l'informazione in conoscenza riutilizzabile. Dopo la fase organizzativa e di pianificazione si passa a quella creativa, che potrebbe consistere, per esempio, nella creazione di artefatti digitali (presentazioni, mappe concettuali, video, infografie, ecc.) grazie ai quali possono esercitare le 6 abilità, ovvero la comprensione, interazione e produzione, orale e scritta. L'uso della lingua e la creazione collaborativa propiziano l'apprendimento, che viene ulteriormente potenziato dalla condivisione e dalla successiva pubblicazione

sul web. La metodologia applicata è attiva e partecipativa, orientata al lavoro cooperativo, basata sull'assegnazione di compiti con un fondamento aperto o incentrato sul *problem solving*. Questo tipo di metodologia favorisce l'investigazione e la scoperta, nonché la creazione di significati propri attraverso la rielaborazione di quelli altrui. Il progetto "Il PLE per la classe di italiano" è stato realizzato nell'aula di informática della *Escuela Oficial de Idiomas* di Jesús Maestro (Madrid), approfittando dei venerdì in cui c'era lezione per portare a termine le fasi preliminari, apprendere a usare gli strumenti digitali e per eseguire le sequenze che prevedevano attività collaborative. Tuttavia, la grande maggioranza delle attività (confezionare il bollettino, curare contenuti sui muri virtuali, pubblicare sul blog) venivano svolte a casa dagli alunni, in base ai tempi e alla disponibilità degli stessi.

## 6. COME SI VALUTA L'APPRENDIMENTO INFORMALE?

In un contesto formale come quello del nostro Centro, che prevede valutazioni di progresso, profitto, e un certificato finale non è una cosa facile trovare uno spazio valutativo per le proposte più libere e informali. Quello che ci sembra logico, alla luce dei risultati ottenuti (e nel blog di aula ne abbiamo lasciato le tracce) è che si prendano in considerazione non solo le competenze acquisite ma anche il proceso, valutando le abilità, le attitudini, i valori e le conoscenze, al di sopra del prodotto finale. Altri fattori da tenere in conto al momento di valutare il PLE dei nostri alunni sono la partecipazione, la collaborazione, la motivazione e la creatività dimostrate nella creazione di artefatti digitali. Nonostante ciò, è possibile prevedere attività di correzione e di *feedback* se richiesto dagli studenti e se il professore lo ritiene opportuno. Allo stesso tempo, consigliamo di promuovere la valutazione tra pari, la covalutazione e l'autovalutazione con attività ad hoc. Da un questionario online somministrato agli alunni si evince per esempio che la maggioranza dei nostri alunni si considera un utente digitale con competenze intermedie.<sup>[6]</sup>

## 7. RISULTATI E CONCLUSIONI

I risultati che l'uso del PLE nell'aula pretendeva di raggiungere sono una maggiore socializzazione e partecipazione del gruppo alle attività proposte, la promozione di una dimensione collettiva dell'apprendimento e di una rete orizzontale che favorisca l'interazione tra pari, la creazione collaborativa di contenuti, una maggiore competenza digitale degli studenti e per ultimo, ma non per questo meno importante, un ambiente ludico dentro e fuori dall'aula, oltre alla possibilità di prestare maggiore attenzione ai diversi stili di apprendimento. Non dobbiamo dimenticare inoltre che il PLE dei nostri alunni è uno strumento personale, cioè è il professore che deve provvedere

a dare sufficienti informazioni e risorse per poter scegliere gli strumenti che meglio si adattano all'apprendimento di ciascuno di loro. Il PLE cresce con i nostri alunni e si adatta ai diversi corsi e cicli di studi che frequenteranno. È uno strumento che li accompagna durante la vita attiva e visto che non si finisce mai di imparare, gli sarà sempre utile. Siemens sostiene che (2010)

“Il compito di un buon formatore è quello di “creare, amministrare e promuovere un’ecologia dell’apprendimento formata da reti che permettano che gli apprendenti migliorino con rapidità ed efficacia le conoscenze che possiedono”.

È arrivato il momento di dover riflettere sul processo di apprendimento/insegnamento che abbiamo attivato implementando il PLE di classe per migliorarlo e trarre conclusioni interessanti allo scopo di una futura sperimentazione. Un chiaro esempio è l’attività fallita delle liste nel *social bookmarker Diigo*. Per elaborare il bollettino culturale è stato chiesto agli alunni di etichettare e pubblicare i link a pagine web che offrivano attività culturali a Madrid, suddividendoli per argomento (arte, ristoranti, spettacoli), ma i risultati sono stati deludenti. Dove abbiamo sbagliato? Dopo un’attenta riflessione, siamo arrivati alla conclusione che risulta fondamentale scegliere il momento adeguato per integrare le risorse all’interno di un’attività significativa (cosa che è stata fatta, perché l’idea di creare una banca dati da consultare su Diigo era la risposta alla necessità di un continuo aggiornamento per curare il contenuto del bollettino). Il problema è sorto perché la scansione temporale era sfasata: se si propone qualcosa durante un’altra fase (molto prima o dopo) l’attività non ha più senso e l’interesse si perde.

Un altro strumento di cui abbiamo approfittato per portare a termine la fase di riflessione a posteriori è un questionario online sull’utilità delle TIC per l’apprendimento dell’italiano creato con *Google forms* e che ci ha permesso di analizzare i risultati. Il questionario è stato somministrato online agli alunni coinvolti (con una percentuale di risposta del 39%) e vi si evince che durante le attività c’è stata scarsa collaborazione e poco tempo a disposizione. Per concludere, è assai sintomatico il fatto che, a partire da un commento sul gruppo Facebook, abbiamo notato la tendenza a vivere le proposte del professore sotto l’effetto dei sintomi dell’infocizzazione (uno degli alunni, per esempio, considerava che gli input digitali fossero troppi). Visto che il PLE è uno strumento *in fieri*, vi consigliamo comunque di approntarne uno di base, perché poi con il passare del tempo diventerà il nostro più fedele alleato.

## BIBLIOGRAFIA

CASTAÑEDA, L.; ADELL, J. (eds.). (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red*. Alcoy: Marfil.

SIEMENS, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*, Nodos Ele.

BARABÁSI, A.-L. (2002). *Linked: The New Science of Networks*. Cambridge, MA: Perseus.

## SITOGRAFIA

Álvarez, David <<http://e-aprendizaje.es/2013/03/01/ple-y-aprendizaje-permanente/>> (06/08/2014)

Álvarez, David <<http://tallerple.wordpress.com/1-ple/>> (06/08/2014)

Clarenc, Claudio <[http://www.humanodigital.com.ar/entornos-personales-de-aprendizaje-ple/#.T3tcCdn0Q\\_7](http://www.humanodigital.com.ar/entornos-personales-de-aprendizaje-ple/#.T3tcCdn0Q_7)> (06/08/2014)

Leal, Diego  
<<http://www.diegoleal.org/social/blog/blogs/index.php/2009/04/15/ambientes-personales-de-aprendizaje?blog=2>> (06/08/2014)

De Haro, Juan José <<http://jjdeharo.blogspot.com.es/2009/07/ple-pln-actualizacion.html>> (06/08/2014)

Reig, Dolors, <<http://www.dreig.eu/caparazon/2012/01/19/taller-pln/>> (06/08/2014)

CAST (2011). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.0*. Wakefield, MA: Author. Traducción al español versión 2.0. (UCM 2013). Recuperado de <<http://www.udlcenter.org/aboutudl/udlguidelines/downloads>> (06/08/2014)

## Note

[1] Per Joyce Seitzinger il PLE è solo una parte della PLN, Juan José de Haro afferma che la PLN è un sottoinsieme del PLE e per Sue Waters sono equivalenti.

[2] George Siemens e Stephen Downes sono i principali rappresentanti di questa teoria pedagogica che sostiene che le nuove tecnologie condizionano la forma in cui si produce l'apprendimento.

[3] Esiste una [web spagnola](#) che ha raggruppato tutte le applicazioni libere che non necessitano di registrazione previa.

[4] Movenote o Wink possono essere una buona opzione per creare tutorial semplici.  
[Eccone qui un esempio.](#)

[5] Con Speakpipe, che permette di esercitare la produzione orale.

[6] Questionario sull'utilità delle TIC per l'apprendimento dell'italiano