

Tutti per uno, uno per tutti

L'adozione di G Suite for Education in un liceo scientifico: le ricadute sulla motivazione e sull'attitudine alla collaborazione degli studenti

Introduzione

Questo contributo presenta e discute le ricadute didattiche dell'introduzione in un liceo scientifico vicentino, il Giovan Battista Quadri, di uno strumento digitale utile a favorire e semplificare lo scambio informativo fra gli attori del processo educativo. Nell'anno scolastico 2016/2017, su proposta di alcuni docenti, la nostra scuola ha deciso di adottare la piattaforma informatica sviluppata da Google chiamata *G Suite for Education*¹, un portale web integrato composto da un pacchetto di programmi pensati sia per favorire la comunicazione fra docenti, allievi e genitori sia per creare ambienti di apprendimento virtuali in cui gli interessati possano condividere e modificare documenti in un'ottica collaborativa e proattiva dello studio. *G Suite for Education* è un ambiente digitale completamente gratuito, a cui l'istituzione scolastica può accedere tramite una particolare procedura di accreditamento²; una volta accreditato, l'istituto può amministrare autonomamente il funzionamento e l'aspetto dell'ambiente di lavoro, la registrazione degli utenti, i programmi utilizzabili e le modalità comunicative fra gli utenti. In questo modo i docenti e gli studenti vengono abilitati all'uso sia di programmi più tradizionali, quali *Gmail* e *Google Drive*, un *repository* virtuale di documenti condivisi e modificabili in collaborazione, sia di soluzioni pensate precipuamente per la didattica come *Google Classroom*, un programma disponibile sia su computer sia su telefonini e tablet che permette la creazione di classi virtuali, la comunicazione simultanea fra utenti e la condivisione veloce e sicura di file audio, video e di testo.

L'adozione di *G suite for Education*, dunque, può rivelarsi un'iniziativa utile e, aspetto importante in tempi di ristrettezze economiche, gratuita per favorire la partecipazione degli studenti ad attività didattiche corali, volte a incoraggiare l'interazione e la collaborazione fra pari allo svolgimento di un progetto o di una ricerca utilizzando tutte le potenzialità del web 2.0, un mezzo "atipico" e non tradizionale a cui, però, gli studenti sono ormai del tutto avvezzi.

Ma come è possibile sfruttare efficacemente, in glottodidattica, le potenzialità e le opportunità di un tale strumento informatico? E come è possibile far sì che *G Suite for Education* diventi parte integrante delle normali attività di una classe di lingua straniera? Per rispondere

¹ Ricordiamo che *G Suite for Education* è solo una delle tante possibilità che l'informatica offre per gestire e creare ambienti scolastici di apprendimento virtuali. Valide alternative sono, ad esempio, le piattaforme *Edmodo*, *Fidenia*, *Moodle* e *WeSchool*.

² Si veda <https://support.google.com/a/answer/2856827?hl=it> per utili informazioni sulla procedura di accreditamento e sui requisiti necessari.

a queste domande, nel prosieguo dell'articolo presenteremo il resoconto di un'esperienza pensata per e condotta con alcune classi di studenti liceali di lingua inglese.

Aspetti organizzativi dell'iniziativa

Il motivo principale per cui ho deciso di proporre *G Suite for Education* alla scuola e alle mie classi come strumento complementare e di supporto alla didattica tradizionale è la sua capacità di favorire la collaborazione fra gli allievi. Grazie ai programmi di *G Suite for Education*, gli studenti possono lavorare in modalità sia sincrona che asincrona a unico documento che tiene traccia dei contributi di ognuno e che conserva anche la memoria di ogni versione prodotta. Inoltre, è possibile lavorare in un ambiente familiare, con la possibilità di usare dei software dall'interfaccia semplice, intuitiva e amichevole. Tutte le applicazioni sono accessibili anche da dispositivo mobile, perciò sono sicuramente alla portata di tutti gli studenti in possesso anche di un semplice smartphone collegato al wi-fi. In più, nulla è perduto in caso di malfunzionamenti o aggiornamenti software: tutti i dati sono in salvo nel *cloud*, accessibili da qualunque dispositivo dotato di connessione ad Internet. Infine, gli studenti possono compilare il loro profilo e allegare quanto ritengono significativo per esprimere se stessi: una loro foto, il loro logo o avatar, la loro canzone preferita, un loro disegno ecc., rendendo così più personale e creativa la partecipazione alle attività proposte. L'iniziativa ha dunque preso il via adottando un approccio pragmatico: partire con il progetto utilizzando le risorse tecnologiche e informatiche disponibili presso la scuola con sussidi, materiali e applicazioni web liberamente fruibili, oltre a materiali personali, da arricchire man mano sulla base delle richieste degli studenti. Sono stati da subito configurati gli indirizzi di posta per l'accesso alla piattaforma informatica e sono state create alcune cartelle di *repository* su GoogleDrive dove poter salvare e lavorare cooperativamente sui documenti a mano a mano prodotti.

Infine, sono stati preparati tre documenti, elencati qui di seguito:

- il progetto per l'inserimento di *G suite for Education* nella programmazione annuale personale (Allegato 1)
- un volantino digitale da inviare agli studenti con le istruzioni per accedere al servizio e con la sua descrizione (Allegato 2)
- una scheda di valutazione del progetto in formato online.

Dopo un'adeguata divulgazione dell'esistenza del progetto, le attività didattiche supportate dalla piattaforma sono iniziate.

Attività didattiche

La *G Suite* è stata utilizzata per svariate esigenze pedagogiche e didattiche, da quelle più semplici a quelle più complesse. Ad esempio, *Google classroom* permette di comunicare velo-

cemente con gli alunni senza bisogno di interpellarli direttamente o telefonicamente. Tramite questo programma, ad esempio, è stato possibile rintracciare velocemente il proprietario di un cellulare smarrito, informare tempestivamente gli studenti di un improvviso cambio d'aula e concordare in tempi brevi la modifica della data di un compito. Inoltre, *Google classroom* consente di porre delle domande, svolgere test e organizzare sondaggi. Sono stati così assegnati compiti che gli studenti hanno potuto svolgere a scelta sul loro quaderno oppure in formato digitale caricando il proprio elaborato online per un riscontro da parte del docente con o senza valutazione numerica. Sono state organizzate non solo semplici attività di comprensione di brani scritti e orali ma anche vere e proprie lezioni multimediali, con l'obiettivo di potenziare le abilità linguistiche ricettive e le capacità di scrittura, di migliorare il metodo di studio e la cooperazione fra pari e di stimolare l'attenzione, il coinvolgimento e la motivazione in aula. Infine, le potenzialità di *Google classroom* sono state utili anche per preparare gli studenti agli esami di stato e alle prove INVALSI di inglese.

Grazie alla presenza di *Google Drive*, sono stati caricati nel *repository* vari tipi di documenti: articoli di riviste scientifiche, testi letterari, file audio, canzoni, video, link a siti web e presentazioni; non solo, quindi, transcodificazioni di documenti dallo scritto al video, ma anche materiali che cercano di sfruttare la teoria delle intelligenze multiple attraverso le nuove opportunità offerte dalla multimedialità.

Agli alunni è stato chiesto di lavorare su documenti di testo (glossari, composizioni, riassunti, relazioni, dettati, ecc.), fogli di lavoro, presentazioni, file audio o video, sondaggi e test. Le attività sono state realizzate in modo individuale, a coppie o in gruppi di 3 studenti con ruoli differenti (coordinatore, surfer, segretario), secondo il modello dei fratelli Johnson (Johnson et al., 1996).

In base alle indicazioni di questi ultimi, gli allievi hanno lavorato in gruppi eterogenei quanto a stili di apprendimento, capacità tecnologiche e competenze linguistiche. Il compito da svolgere è comune per tutti i membri del gruppo ma ciascuno è impegnato in prima persona perché ha una funzione particolare da svolgere, diversa dagli altri. I ruoli sono flessibili, solitamente concordati all'interno del gruppo e non assegnati dal docente, e anche intercambiabili, in modo da offrire a ciascuno l'opportunità di sperimentare diverse abilità relazionali, organizzative e cognitive. L'obiettivo di questa modalità di lavoro di gruppo è stato di superare il concetto tradizionale di leadership in favore di un'emergente idea di responsabilità condivisa, secondo cui non esiste un unico leader, ma ognuno ha una sua funzione indispensabile al funzionamento del gruppo e allo svolgimento del compito.

Lo scopo di queste attività è stato quello di favorire lo sviluppo di strategie linguistiche specifiche, ognuna delle quali è stata rivista, condivisa e discussa con il resto della classe e sotto la guida dell'insegnante, con l'obiettivo da parte del docente di predisporre strumenti di apprendimento e di verifica in itinere e finali.

Alcune considerazioni sull'ambiente di apprendimento

Durante le attività di studio con *G Suite*, la posizione degli studenti risulta notevolmente modificata rispetto alla prassi didattica tradizionale in aula. In questo contesto di apprendimento, gli alunni utilizzano un ambiente che è loro generalmente congeniale e al cui arricchimento contribuiscono attivamente anche in modo cooperativo con una maggiore individuazione del percorso di acquisizione delle loro competenze disciplinari. Ogni studente può organizzare il proprio spazio di lavoro secondo i tempi, i ritmi, le modalità che gli risultano più connaturali con grande flessibilità, utilizzando il proprio stile cognitivo basato sul suo genere di intelligenza, diverso da quello dei suoi compagni di classe. Per esempio, durante una spiegazione effettuata con l'ausilio di una serie di diapositive caricate sulla piattaforma in laboratorio, ogni studente può utilizzare strategie diverse per apprendere. C'è chi, ad esempio, sceglie di concentrarsi sulla voce dell'insegnante, chi preferisce discutere la lezione ponendo delle domande, chi focalizza la propria attenzione sulle immagini o le idee chiave della diapositiva proiettata sullo schermo in aula e, allo stesso tempo, va avanti/indietro nella presentazione sul proprio computer per riannodare le fila della spiegazione, arricchirla con i propri appunti, rielaborarla a livello personale e ricontestualizzarla; vi sono poi persone che, invece, scelgono di scaricare la presentazione e la modifica con il programma di videoscrittura, o chi si concentra meglio trascrivendo "a mano" sul quaderno o sul proprio libro di testo le parole chiave o prendendo appunti direttamente sul proprio netbook, tablet, smartphone ecc. In altre parole, l'allievo è stimolato a reagire agli stimoli che riceve in modo attivo e personale sulla base del proprio tipo di intelligenza e stile cognitivo.

Lo scaffolding orizzontale e l'interazione fra pari, sia in sala computer che a distanza da casa attraverso le nuove tecnologie, possono costituire un altro grande vantaggio per gli studenti, perché riducono l'ansia da prestazione nei più timidi o insicuri e aiutano a sviluppare il senso di autostima.

Verifiche

Per quanto riguarda le verifiche scritte, è stata preferita la piattaforma *Moodle*, più stabile perché già collocata in un server dedicato della scuola che offriva maggiore stabilità di connessione e sicurezza nel salvataggio dei dati. Le capacità di lettura e l'ascolto sono stati valutati attraverso attività linguistico-comunicative svolte utilizzando i software e gli strumenti resi disponibili dalla LAN (*local area network*) della scuola e dalla piattaforma. Per la prova orale invece, oltre alla tradizionale "interrogazione", previa autorizzazione dei genitori sono stati girati dei video per le attività di lavoro interattivo e di coppia tra gli studenti, successivamente caricati in *Google drive*. Tale attività ha avuto un effetto molto positivo sulla motivazione perché ha stimolato gli alunni a dare le migliori prestazioni possibili grazie all'effetto della registrazione e alla successiva condivisione su Internet. Tutte le attività svolte in classe attraverso il web potevano essere ripetute a casa, revisionate, rielaborate, condivise ed eventualmente

discusse sia individualmente con il docente che in gruppo fra pari. Alcuni esempi di queste attività sono illustrati nelle figure 1 e 2.

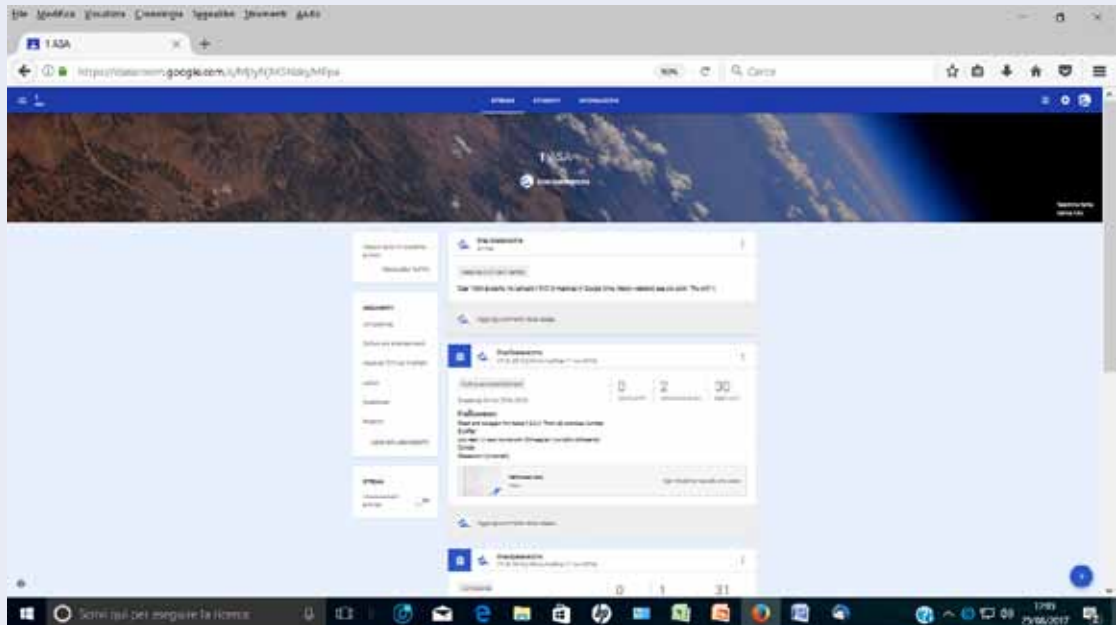


Figura 1. Sezione dell'area stream home in *Google Classroom*

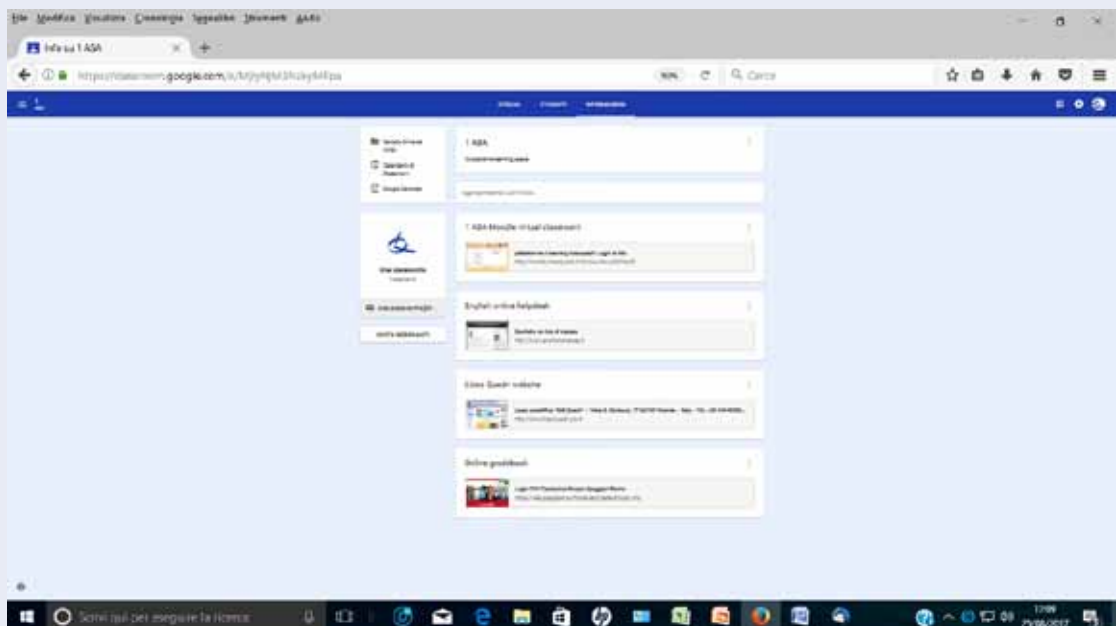


Figura 2. Sezione dell'area informazioni in *Google Classroom*

Valutazione del progetto

Questa fase ha richiesto inizialmente l'implementazione di un questionario di gradimento online con *Google Forms*.

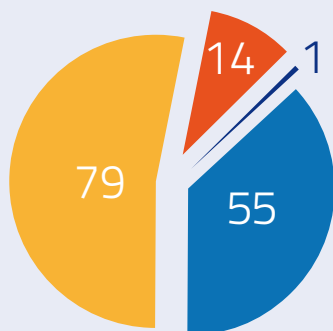
Nel modulo di valutazione si chiede agli studenti delle classi coinvolte nell'uso della Suite, secondo quanto stabilito per la valutazione di tutti i progetti inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa della nostra scuola, di rispondere sinteticamente, scegliendo fra quattro alternative proposte (molto, sufficiente, poco, per nulla), alle seguenti domande:

- In che misura ritiene che questa attività abbia risposto alle sue aspettative?
- Come valuta l'utilità di questa iniziativa sul piano culturale o didattico?
- Come valuta la chiarezza dell'esposizione?
- Come valuta l'organizzazione dell'attività svolta?

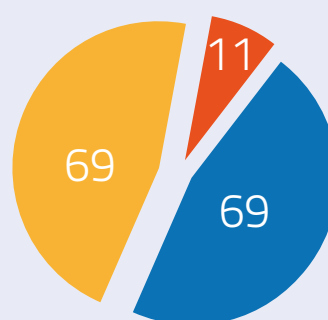
Alla fine del questionario è stato anche inserito uno spazio da utilizzare per inserire eventuali osservazioni, commenti o suggerimenti.

I risultati del sondaggio, al quale hanno risposto 149 studenti di 6 classi dalla prima alla quinta, sono illustrati qui di seguito.

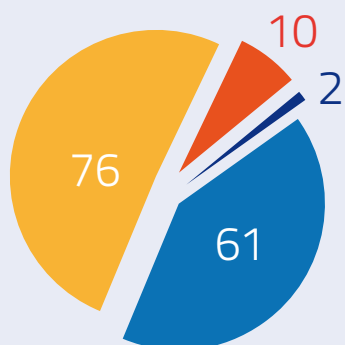
IN CHE MISURA RITIENE CHE QUESTA ATTIVITÀ ABBA RISPOSTO ALLE SUE ASPETTATIVE?



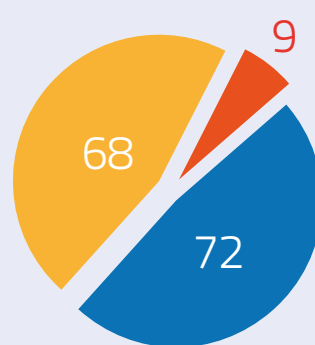
COME VALUTA L'UTILITÀ DI QUESTA INIZIATIVA SUL PIANO CULTURALE O DIDATTICO?



COME VALUTA LA CHIAREZZA DELLA ESPOSIZIONE?



COME VALUTA L'ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ SVOLTA?



■ MOLTO ■ SUFFICIENTE ■ POCO ■ PER NULLA

La valutazione fornita dal questionario di gradimento è stata decisamente positiva. Per quanto riguarda le osservazioni degli studenti, oltre al riconoscimento della validità del progetto ai fini della predisposizione di una forma di apprendimento alternativa a quella dell'apprendimento tradizionale, gli studenti hanno apprezzato il maggiore grado di interattività nello studio attraverso i vari programmi utilizzabili anche su tablet e smartphone rispetto ai software tradizionali, l'efficacia dello studio collettivo attraverso il lavoro anche sincrono sullo stesso documento in laboratorio di informatica, la dematerializzazione delle attività di apprendimento con conseguente alleggerimento del peso degli zaini. Inoltre, hanno chiesto di curare maggiormente l'aspetto grafico per rendere più accattivante l'ambiente e-learning, di inserire più video, link ai siti utili e di curare la velocità dei collegamenti alla piattaforma potenziando la rete wi-fi della scuola. Altri studenti hanno chiesto di creare delle chat per scambi anche fra studenti secondo lo stile dei social network, poiché nella nostra scuola *Google Hangouts*, il programma di chat messo a disposizione da *G Suite*, non è stato implementato. Qualche perplessità è stata espressa in merito alla tutela della privacy e dei dati personali nell'uso di questi strumenti.

Globalmente, solo pochi alunni hanno fatto capire di preferire la classica lezione frontale in aula, in cui c'è sicuramente un minor coinvolgimento personale e un atteggiamento più passivo rispetto alle interazioni in aula di informatica in cui ogni attività è tracciabile e i risultati sono immediatamente evidenti. Un solo studente ha lamentato la mancanza di connessione wi-fi a casa e quindi l'impossibilità di utilizzare le tecnologie digitali nello studio domestico, ma a maggior ragione questo allievo ha apprezzato molto l'opportunità di poter utilizzare la *G Suite* in aula.

Un'altra importante considerazione personale è che spesso i tempi scolastici in presenza sono forzatamente troppo serrati, ristretti e scanditi da necessità che nulla hanno a che vedere con l'esigenza di stabilire un dialogo educativo con tutti gli studenti, particolarmente quelli più deboli e demotivati. Uno strumento informatico come *G Suite* (si veda la nota 1 per altre alternative altrettanto valide) consente di estendere la comunicazione anche ai tempi extrascolastici, per esempio durante lo studio domestico, normalmente considerato soprattutto da questi studenti non tanto come tempo di assimilazione e approfondimento di quanto svolto in classe, ma come momento carico di ansia o da prendere alla leggera. La possibilità di condivisione dei materiali e la collocazione del docente e degli allievi su di un livello quasi paritario nell'ambiente di apprendimento danno agli studenti una percezione diversa del loro rapporto con l'insegnante. L'uso delle tecnologie, grazie alla loro trasparenza e alla possibilità di condivisione, fa emergere in piena luce il copioso lavoro sommerso di progettazione, programmazione, preparazione delle lezioni, correzione e valutazione delle verifiche da parte dei docenti ma anche degli studenti ben oltre l'orario di lezione, un lavoro di progettazione didattica ed educativa che è spesso misconosciuto da studenti e famiglie. Qui di seguito raccogliamo alcuni commenti fatti sugli aspetti positivi e negativi di questa esperienza:

Aspetti positivi

- aumento della motivazione allo studio della lingua e/o dell'uso della tecnologia per scopi di apprendimento in alunni precedentemente poco motivati;
- dimostrazione del valore democratico e di condivisione delle applicazioni Web simili a G Suite, che si muovono nella direzione della legalità eliminando la necessità di dover ricorrere alla pirateria informatica o all'impiego di particolari risorse finanziarie per l'acquisto di costose licenze;
- effettivo allargamento dell'offerta formativa senza l'impiego di particolari risorse finanziarie;
- sviluppo dell'autonomia di apprendimento e della gestione autonoma di tempi, spazi, materiali di studio;
- realizzazione di attività di apprendimento cooperativo e fra pari;
- individualizzazione dei percorsi di studio sia in classe che domestico;
- efficacia delle azioni di recupero e potenziamento;
- marcato interesse verso lo studio compensativo della lingua e civiltà straniera, in particolare nella lettura e discussione critica di articoli di riviste scientifiche;
- miglioramento della competenza digitale in alunni con scarse risorse disponibili a casa;
- nessuno spreco di tempo, denaro e carta in fotocopie: tutto il materiale è fruibile online e disponibile per essere riutilizzato anche in futuro.

Aspetti negativi

- Non sempre i genitori hanno accolto con favore l'uso di *G Suite* e di Internet nelle attività di apprendimento, soprattutto nello svolgimento dei compiti a casa e delle verifiche. Per una classe è stato necessario incontrare i genitori per chiarire gli aspetti pedagogico-didattici sottesi all'uso di questa nuova tecnologia, che si è comunque conclusa con un loro parere in maggioranza favorevole allo svolgimento del progetto.
- Sono state riscontrate difficoltà da parte degli studenti a utilizzare l'ambiente a scuola con una scarsa potenza della rete wi-fi; è stato sempre previsto un "piano B" della lezione qualora si fossero riscontrati dei problemi in laboratorio, cosa che è talvolta successa nell'anno scolastico 2016/17 quando la connessione scolastica a Internet non era stata ancora potenziata, inducendomi a non programmare verifiche online con *Google Classroom* ma solo con *Moodle*, dimostratosi più stabile ed affidabile.
- Qualche volta è stato necessario intervenire in modo energico per garantire l'esecuzione delle consegne nei tempi stabiliti per le attività svolte sul web: la sensazione è che ci sia la tendenza ad un minore rispetto dei tempi e delle scadenze rispetto alla didattica tradizionale.
- È sempre necessario cercare di "umanizzare" il più possibile il rapporto virtuale che si instaura con gli e-learners.
- Occorre prevenire il rischio del "silenzio in rete"; bisogna essere sempre pronti ad intervenire con azioni di supporto per stimolare l'interesse e la partecipazione.

Conclusione

Pur non pretendendo di dare una risposta universalmente valida e univoca al problema dell'efficacia dell'introduzione dei nuovi ambienti di apprendimento nella didattica, l'esperienza descritta in questo contributo si propone di avvalorare l'ipotesi che, almeno in alcune attività particolari come la comunicazione, l'individualizzazione dei percorsi di apprendimento e il lavoro cooperativo, la loro progressiva introduzione offre nuove opportunità di insegnamento e modalità di apprendimento. Ciò non significa che essere capaci di usare questi ambienti e le nuove tecnologie in generale porti automaticamente all'acquisizione di una vera competenza digitale come richiesto dalla raccomandazione del Parlamento europeo del 2006 e dalla normativa italiana in vigore dal 1° settembre 2007. In ogni caso, l'uso di tali strumenti offre maggiori opportunità che possono essere colte esattamente allo stesso modo in cui un ricco bagaglio semantico-lessicale può favorire più profonde capacità di pensiero. Usati in modo oculato, i nuovi ambienti virtuali utilizzabili anche sui dispositivi mobili possono diventare degli agevolatori o integratori della didattica scolastica, sia consentendo una maggiore individualizzazione dei percorsi, sia mettendo lo studente in condizione di favorire tecniche di sostegno aggiuntivo anche reciproco, come il *cooperative learning* e la *flipped classroom*.

Il successo e l'efficacia di questa esperienza sono andati oltre le mie aspettative, la sfida che adesso si prospetta è di riuscire a suscitare sempre maggiore consenso verso queste attività in rete, conquistare più spazi, accedere a nuove risorse e ottenere una connessione wi-fi adeguata per sfruttare al meglio queste opportunità.

Elisa Spadavecchia

BIBLIOGRAFIA

- Calvani A., Rotta M., 1999, *Comunicazione e apprendimento in Internet*, Erickson, Trento.
- Chianura E., Spadavecchia E., Catalani P., Cirilli E., Fontanarosa G., Locurcio G., 2004, *Strategie per rilevare e analizzare il grado di motivazione presente in un gruppo di e-learners*, CD Rom sugli Atti del Convegno Expo e-learning, Ferrara 9-12 ottobre 2004.
- Mattioli M., G Suite for Education, versione S-2:: 26 febbraio 2017, sul web all'URL <http://www.mariomattioli.it/release/GSuiteforEducation/GSuiteforEducation-S2.pdf> (verificato il 28/08/17).
- Meli P., 2017, *Docenti in crisi: la sindrome da Scuola 2.0: approdare serenamente alla nuova scuola digitale*, Amazon Kindle Edition.
- Johnson D., Johnson R., Holubec E., 1996, *Apprendimento cooperativo in classe*, Edizioni Erickson Trento.

ALLEGATO 1

PROGRAMMAZIONE INDIVIDUALE PER LE CLASSI 1-2-3-4-5 ASA + 1BSE

GOOGLE SUITE FOR EDUCATION E INGLESE



PREMESSA

La programmazione individuale qui presentata va considerata come un'integrazione alla programmazione predisposta dal Dipartimento di Lingue relativamente alle metodologie e alla verifica in essa previste.

L'insegnamento della lingua straniera deve portare un contributo fattivo al processo educativo dell'alunno, contribuire alla formazione di una cultura di base e allo sviluppo delle capacità di comprendere, di esprimere e comunicare anche in un contesto digitale. Avvalendosi delle risorse di *Google Suite for Education* gli studenti hanno modo di ampliare le loro capacità linguistiche, tecnologiche e di migliorare la loro competenza digitale.

OBIETTIVI EDUCATIVI

- Ampliamento degli orizzonti culturali, accostandosi anche agli aspetti più significativi della cultura digitale.
- Realizzazione di un ambiente di apprendimento cooperativo.
- Comprensione e rispetto delle diversità personali e culturali.
- Miglioramento del rapporto pedagogico-didattico con il docente e della comunicazione fra gli studenti.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Potenziare l'uso della lingua inglese in situazioni reali di comunicazione.
- Utilizzare smartphone, tablet e computer come risorse utili e funzionali al processo di insegnamento – apprendimento della Lingua Inglese.
- Mettere in pratica i webtool di Google Suite for Education quale ambiente di comunicazione, condivisione e di rielaborazione personale.
- Condividere i propri lavori, con la possibilità di instaurare eventuali rapporti con gruppi di allievi appartenenti anche a classi extraeuropee dove l'uso del portale è molto più diffuso.

CONTENUTI

Creazione di un corso con repository illimitato di materiale digitale, assegnazione e distribuzione dei compiti, tasks, invio di avvisi, valutazioni individuali e feedback con visualizzazione immediata e condivisa, senza spreco di tempo in classe e di carta per le fotocopie.

METODOLOGIE

Attraverso questo progetto, l'alunno è posto al centro del processo di apprendimento e viene incoraggiato costantemente ad una partecipazione attiva e cooperativa sotto la guida del docente. Google Classroom risulta particolarmente efficace nell'applicazione della didattica secondo il modello pedagogico del cooperative learning e della flipped classroom. Attraverso l'uso gratuito del portale, che consente spazio illimitato nella "nuvola" ed è privo di pubblicità, docenti e alunni possono lavorare tutti insieme in sincrono o anche a distanza in modalità asincrona per creare e organizzare schede con i compiti per casa, fornendo risposte e aiuto reciproco in tempo reale. Con le varie app a disposizione è possibile creare e condividere documenti di testo, fogli di lavoro, presentazioni, moduli senza l'acquisto di costose licenze, archiviandoli in Google Drive, la "nuvola" in cui è possibile stabilire diversi livelli di condivisione del proprio lavoro.

VERIFICHE E ACCESSIBILITÀ DELLE PROVE

Oltre alle verifiche formative e sommative previste nella programmazione del dipartimento di Lingue, si farà ricorso a verifiche strutturate svolte on line su piattaforma Moodle e Google Classroom.

Per quanto riguarda l'accessibilità delle prove oggettive svolte on line, si fa riferimento a quanto previsto nella programmazione del dipartimento di Fisica-Informatica-Matematica a pagina 2, qui di seguito riportato.

Una prova oggettiva, per sua natura, deve essere testata ripetutamente per provarne l'efficacia; ne consegue che il testo della prova non deve essere divulgato.

Si garantisce che tutte le prove che – ad esclusivo giudizio del docente - non possono essere duplicate, saranno comunque corrette e discusse con gli alunni.

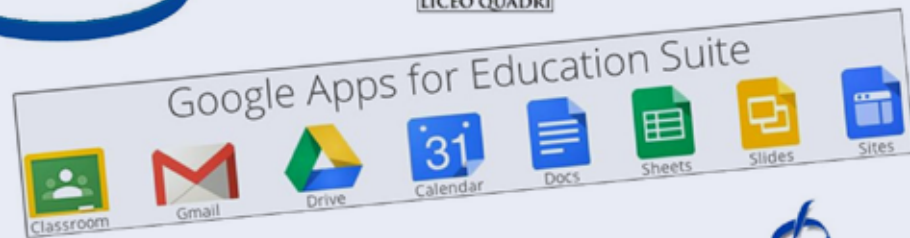
I genitori che lo ritenessero utile potranno prendere visione delle prove durante i colloqui settimanali o in altro momento, ma previa richiesta scritta ed alla presenza del docente. Al termine degli scrutini (seconda sessione) verranno distrutte.

DURATA, LOGISTICA E STRUMENTAZIONE

Il progetto si svolge per un'ora alla settimana in un laboratorio di informatica dotato di connessione a banda larga ad Internet e l'uso di un computer da parte di ogni studente.

Vicenza, 25 novembre 2016

ALLEGATO 2



E' attivo da quest'anno l'ambiente Google Suite for Education, un servizio gratuito per le scuole



Puoi accedere a Google Classroom con un account G Suite for Education (*tuonome.cognome@liceoquadri.it*) configurato dal nostro Liceo.

Vai su <https://classroom.google.com> e accetta l'invito a entrare nell'aula virtuale il cui nome corrisponde alla tua classe.

Per accedere a Google Classroom dal sito del Quadri, vai sulla home page e fai click su questa icona situata immediatamente sotto quella del registro on line.



**Liceo Quadri:
la scuola che
non chiude mai**

Via Carducci 17 —36100 VICENZA

Tel.: 0444 928877

Fax: 0444 928698

Web Site: www.liceoquadri.gov.it

INFO: prof.ssa Elisa Spadavecchia
elisa.spadavecchia@liceoquadri.it