



**QUANDO LA TECNOLOGIA
SI FA INCLUSIVA**

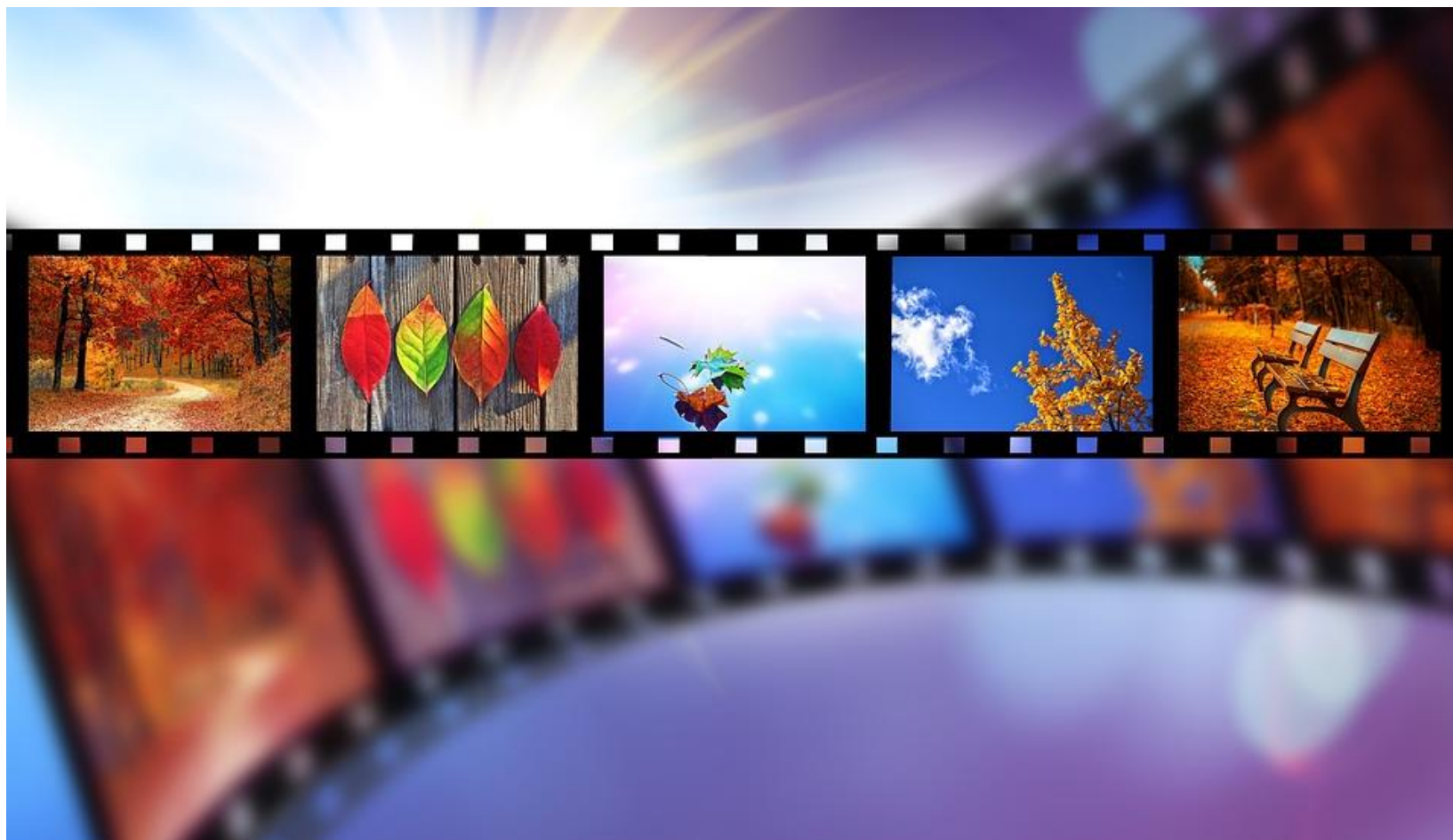
COSA FAREMO OGGI

- VIDEOMODELLING
- I VIDEO PER LA DIDATTICA

PICCOLO RIPASSO DELLA SECONDA LEZIONE

- DIGITAL STORY TELLING INCLUSIVO

I VIDEO NELLA DIDATTICA



Selezione delle risorse online



il web è ricco di contributi video provenienti da fonti più o meno autorevoli, prima di scegliere quello che fa al caso vostro è utile guardarne diversi per comprendere se fino in fondo il video sia adatto all'utilizzo.

Questione etica



è importante ricordarsi di citare sempre la fonte del video che si sceglie, rispettando le policy di utilizzo,

prima di effettuare un download capire se il video può essere utilizzato o meno in aula e quali sono le eventuali restrizioni di utilizzo

Durata



numerose sono le ricerche che dimostrano come la durata media di attenzione di un utente va dai 7 ai 15 minuti,

per cui è una buona idea selezionare brevi clip del video scelto piuttosto che mostrarlo per intero. Partendo dalla selezione di una o due brevi sequenze si può poi discutere in aula dei contenuti.

Le risorse video dovrebbero essere utilizzate per illustrare i punti salienti del discorso.

**Dedicare del tempo
all'introduzione della
risorsa video**



è importante introdurre alcuni dei temi principali che saranno mostrati nella risorsa video ed evidenziare i passaggi chiave su cui si desidera attirare l'attenzione degli studenti.

In questo modo durante la visualizzazione del video, la platea si concentrerà sulle informazioni più rilevanti.

**Far lavorare gli studenti
durante la proiezione
video**



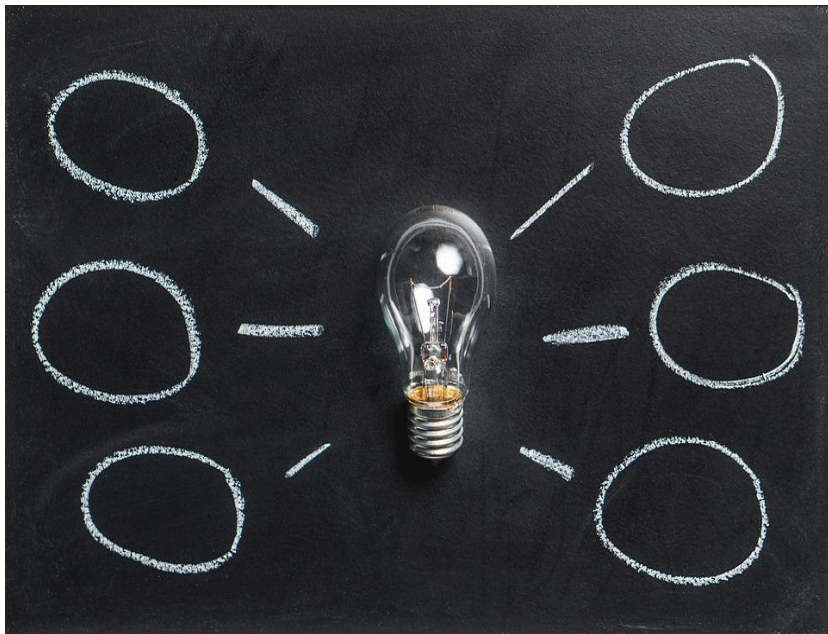
una buona prassi è *rendere interattivo* il momento di visualizzazione dei video,

ad esempio potrebbe essere utile realizzare dei brevi quesiti da sottoporre agli studenti, interrompendo il video, in modo da non lasciarli ad una visualizzazione passiva del filmato.

**Permettere agli studenti
di riflettere su ciò che
hanno visto**

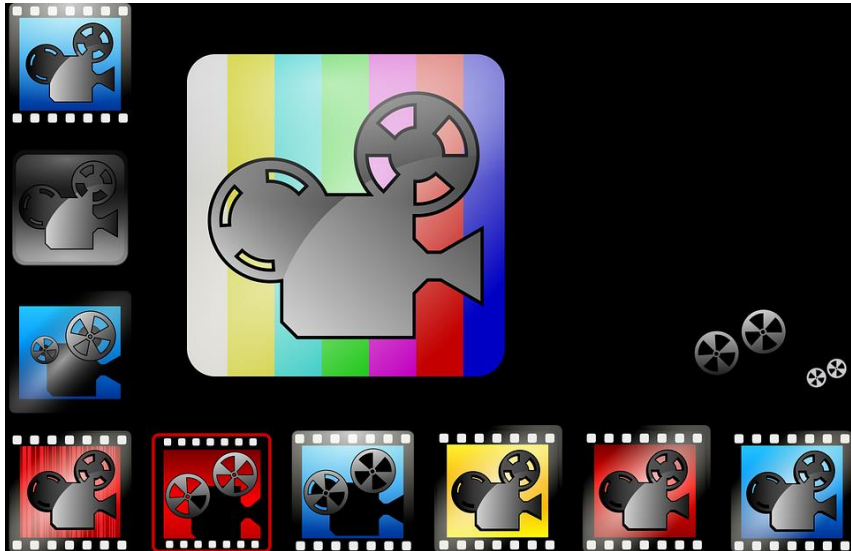
dopo la proiezione del video, risulta
utile organizzare momenti di
riflessione con gli studenti.

Ad esempio attraverso la discussione
dei punti
chiave tra piccoli gruppi oppure la
discussione delle risposte ai quesiti
realizzati in classe



Importanza della qualità tecnica

verificare le specifiche tecniche dell'aula e delle attrezzature che si utilizzeranno durante la proiezione dei video.



Per evitare lo stress



assicurarsi che il materiale venga verificato prima della video-proiezione, al fine di evitare lo stress di chiedersi se tutto funzionerà o meno.

Tabella 4.1

Le funzioni psicologiche favorite delle immagini (Clark e Lyons, 2004, p. 15)

Evento formativo	Definizione	Esempi
Supportare l'attenzione	Immagini che richiamano l'attenzione su elementi importanti facendo attenzione a minimizzare gli elementi di distrazione	<ul style="list-style-type: none">- Una freccia che punta una parte rilevante di una interfaccia- Un elemento grafico disposto accanto al testo che lo spiega
Attivare o costruire precoscienze	Immagini che attivano schemi mentali preesistenti o forniscono contenuti di alto livello capaci di sostenere l'acquisizione di nuove informazioni	<ul style="list-style-type: none">- Analogie visive tra contenuti e conoscenze familiari- Visualizzazioni grafiche generali (panoramiche) di nuovi contenuti
Minimizzare il carico cognitivo	Immagini che minimizzano il carico cognitivo estraneo imposto alla memoria di lavoro durante l'apprendimento	<ul style="list-style-type: none">- Disegni e immagini stilizzate piuttosto che fotografie- Grafica rilevante piuttosto che decorativa

Evento formativo	Definizione	Esempi
Costruire modelli mentali	Grafica che aiuta gli studenti a memorizzare nuove conoscenze nella memoria a lungo termine e che facilita il processo di una più profonda comprensione del contenuto	<ul style="list-style-type: none"> - Un diagramma schematico che illustra come funziona un macchinario di lavoro - Una rappresentazione di come i geni sono trasmessi dai genitori ai figli
Supportare il trasferimento di conoscenze	Immagini che incorporano caratteristiche principali dell'ambiente di lavoro; immagini che promuovono una più profonda comprensione	<ul style="list-style-type: none"> - L'uso di una simulazione che consente di vedere come funziona effettivamente un software - L'uso di una simulazione visiva per costruire un modello mentale relativo a un nesso causa-effetto
Favorire la motivazione	Immagini che rendono interessanti i materiali e, allo stesso tempo, non inibiscono l'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> - Immagini che rendono evidente e rilevante il lavoro - Organizzatori visuali che chiariscono la struttura del materiale

Attività didattiche per la visione critica e collaborativa dei video didattici (libero adattamento dalle proposte del progetto europeo VIDEDU, fonte: www.videdu.org)

Chiedi al compagno	Lavoro da svolgersi a coppie dopo la visualizzazione di un video. A turno gli studenti si rivolgono al proprio compagno di banco, chiedendogli di spiegare qualche sequenza o di aiutarli a comprendere i passaggi meno chiari. L'insegnante può predisporre e distribuire delle schede con domande in grado di facilitare la discussione. L'obiettivo è quello di promuovere, attraverso un confronto con il compagno di banco, una maggiore comprensione di quanto visto. Al termine del lavoro di coppia si può proseguire a livello dell'intera classe.
Scrittura veloce	Gli studenti hanno due minuti di tempo per scrivere velocemente ogni pensiero che viene loro in mente dopo la visione del video. Si possono, per questo scopo, impiegare anche le mappe mentali nella prospettiva suggerita da Buzan (2007). Questa attività è particolarmente efficace per registrare pensieri personali a seguito di programmi volti a stimolare le emozioni e la creatività. Al termine del lavoro di scrittura i singoli pensieri vengono esposti e discussi ad alta voce in classe.
I quattro cantoni	Il docente sceglie quattro dei concetti principali trattati dal video e provvede ad appendere, su ogni parete della stanza, un cartello con l'etichetta indicante i quattro argomenti. Al termine della visione si chiede agli studenti di scegliere quale aspetto del video intendono esplorare. I ragazzi si riuniranno quindi in quattro gruppi, in prossimità dei diversi spazi. Concluso il lavoro di gruppo, un rappresentante per ogni gruppo riporta all'intera classe le riflessioni e le conclusioni a cui si è giunti. Questa tecnica rappresenta un modo per finalizzare un'attività di brainstorming su tematiche diverse prima di dare avvio a discussioni con l'intera classe.

Round-Robin	L'obiettivo, nel gioco di gruppo denominato Round-Robin, è quello di coinvolgere in modo equanime tutti i partecipanti. Per fare questo, dopo la visione, è necessario sollevare domande capaci di dare luogo a più risposte possibili. Si fa quindi girare un foglio di carta tra tutti gli studenti sul quale scriveranno, a turno, quante più risposte possibili. Le risposte possono poi essere condivise oralmente e, su queste, si possono operare aggregazioni e semplificazioni.
Brainstorming	Il docente chiede agli studenti, suddivisi in piccoli gruppi, di proporre concetti relativi al tema trattato. In ogni gruppo un alunno con funzioni di redattore ha il compito di presentare una sintesi delle risposte a tutta la classe. Dopo che il referente di ogni gruppo ha letto a tutti questo documento, possono essere fatti riassunti che aggregano le idee e forniscono ulteriori stimoli o ipotesi di lavoro. Il brainstorming può essere guidato, all'interno dei gruppi, sulla base di alcune strategie organizzative come la distinzione di ruoli, l'assunzione di posizioni volte ad affrontare i problemi sotto differenti aspetti, o la scelta di criteri di selezione delle idee.
Mappe concettuali	Si dividono gli studenti in gruppi e si chiede loro di sviluppare una mappa concettuale sugli argomenti trattati dal video. Si può eventualmente iniziare da una parola chiave fornita dal docente. Il lavoro di ogni gruppo viene poi presentato agli altri e discusso per arrivare alla costruzione di un'unica mappa rappresentativa dello schema concettuale condiviso dalla classe.

APP PER REALIZZARE VIDEO INTERATTIVI





<http://gat.to/i4x57>



edpuzzle



QUICK VIDEO



VIVA VIDEO



KINEMASTER

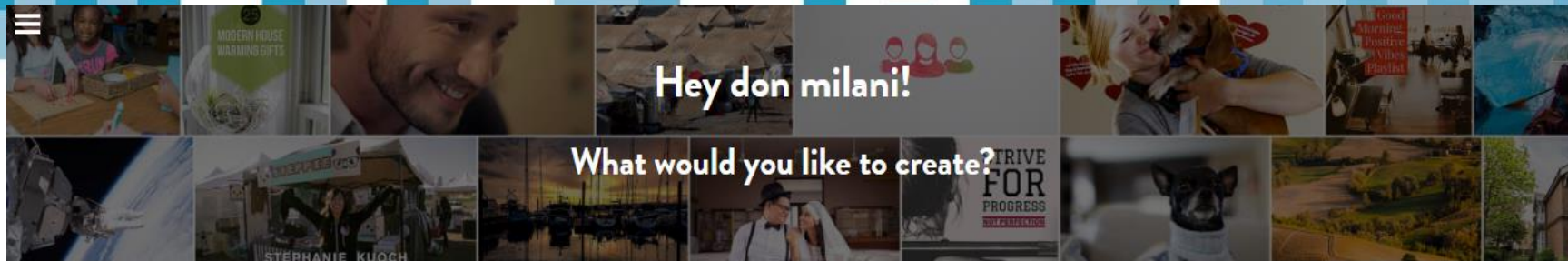


**PROGRAMMA
PER FARE
VIDEO ... e
non solo**

<https://spark.adobe.com/>



Adobe Spark



Post

Adobe Spark Post:

testo + grafica, utile per creare oggetti grafici e grafica per i Social Media

Grazie a Post è possibile realizzare Meme, Poster, Banner, Copertine, Annunci e Inviti, Citazioni, etc.

Page

Adobe Spark Page: testo + immagini + video + link, ottimo strumento per creare Storie e Documenti.

È possibile realizzare Portfolio, Presentazioni, Narrazioni stile digital storytelling, Diari di apprendimento, Relazioni, Cataloghi e Repertori, etc.

Video

Adobe Spark Video: testo + immagini + voce + icone, permette in modo rapido di creare animazioni video.

Si possono realizzare: Video Lezioni, Video Appunti, Guide e Tutorial, Video Presentazioni, Documentare Eventi, etc

Vocaroo



Vocaroo - The premier voice recording service.

Or upload?

Vocaroo è un portale web che permette di realizzare una registrazione audio di qualsiasi lunghezza in maniera estremamente semplice, senza la necessità di registrarsi al servizio, per poi inserirlo tramite un link o un codice embed in un sito o blog, o inviarlo via mail alle caselle di posta elettronica.

In ambiente didattico l'applicazione ha diverse opportunità di utilizzo, prima tra tutte la possibilità di registrare le voci degli studenti per inserirle in ipertesti scritti con web editor o direttamente nel blog della classe. In questo modo, si abitua gli alunni ad ascoltare le proprie produzioni orali in lingua e quelle dei compagni, al fine di migliorare la pronuncia e l'intonazione.

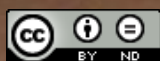
Con Vocaroo è inoltre possibile registrare una lezione, creare un archivio di riassunti vocalici realizzati dagli studenti e relativi a vari argomenti o parti del manuale, registrare una verifica orale che lo studente può poi riascoltare per migliorare le proprie capacità espositive e argomentative imparando dai propri errori, realizzare interviste, registrare dialoghi, ecc.



**GLI EDUCATORI POSSONO DARE AI RAGAZZI
SOLO DUE COSE :
*LE RADICI E LE ALI***

antico proverbio del Quebec

**Grazie per l'attenzione
Ins. Gabriella Nanni**



Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons](#) [Attribuzione - Non opere derivate 3.0 Italia](#).



gabriellananni76@gmail.com