



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento

Elaborato finale

Lo scopo dell'elaborato finale è quello di progettare una lezione che prevede l'utilizzo della Lavagna Interattiva Multimediale. Per una corretta impostazione del vostro lavoro vi invitiamo a seguire le indicazioni contenute nel presente format.

Titolo: **DALL'ORALITA' ALLA SCRITTURA – LE QUATTRO RIVOLUZIONI**

Autore: **LAURA ANTICHI**

Area disciplinare: **UMANISTICA**

Ordine e grado della scuola: **SECONDARIA DI SECONDO GRADO**



L'idea

Descrivere in breve la lezione e le sue finalità.

Breve descrizione della lezione

La lezione utilizza **Lavagna Interattiva Multimediale Smart Board con Software Notebook 10**.

La lezione si situa nel contesto dell'insegnamento/apprendimento della Pedagogia in riferimento al biennio del Liceo delle Scienze Umane (nuovo ordinamento 2010/2011).

Il problema affrontato è il punto di vista educativo e formativo nei processi di evoluzione storica della cultura. Ogni epoca è abitata da sistemi simbolici e sociali, creati da tradizioni, modi di pensare, paradigmi contingenti e in divenire. Questi sistemi si situano nella rete comunicativa, che mediante la trasmissione culturale (inculturazione) e le azioni educative cercano l'integrazione delle giovani generazioni e di fornire strumenti per l'azione in divenire. Dall'educazione viene generata un'intelligenza collettiva, che sviluppa competenze adeguate per guardare al mondo, situarsi in esso e interpretarlo, per formare identità personali nella negoziazione culturale e nella convergenza da un lato e nella espansione nuova dall'altro. Ogni singola società storica ha avuto i suoi media e con i suoi strumenti prevalenti ha generato trasmissione sia mediante la voce e le opere che attraverso la scrittura. I media servono per dare corpo e consapevolezza a conoscenze implicite, nascoste e appartenenti alla struttura in cui si nasce. Ogni passaggio culturale attraverso strumenti ha rappresentato, più che guadagno e/o una perdita, un diverso esito delle dimensioni comunicative, sociali, prammatiche, emotive. L'uomo "Costruttore di navi e mangiatore di pane" per *Omero* è eternamente in dialettica tra il sussistere e l'essere in una relazione: costruisce navi e si nutre di artefatti essendo cultura che ha vissuto, che gli è stata in qualche modo insegnata dalla città e che crea.

In questo modulo viene trattato il problema della trasmissione culturale nell'itinerario dall'oralità alla scrittura. Si cercano i luoghi, pratiche per circoscrivere questo percorso.



Obiettivi della lezione

- Introduzione argomento di oralità e scrittura come impegno sociale di trasmettere cultura, di formare coscienze individuali e collettive in vista di azioni.
- Usare Lim come strumento di condivisione e di produzione del conoscere, per esprimere contenuti con linguaggi plurimi e in rete. Permettere così a tutti gli allievi elaborazioni creative e condivise, che valorizzino le loro attitudini e preferenze comunicative secondo il valore dell'inclusione.

Si pensa che la Lim possa facilitare il raggiungimento di finalità secondo quanto indicato di seguito.

Finalità disciplinari: accrescere le competenze comunicative e relazionali; sviluppare la capacità di lavorare in gruppo; imparare le interazioni virtuali in rete; conoscenza della netiquette e delle regole di comunicazione sincrona e asincrona; apprendimento metodologico di acquisizione dei contenuti; costruzione del proprio progetto di formazione culturale; consapevolezza dei problemi e della loro utilità; spingere alla ricerca, alla creatività e all'estensione dei saperi.

Obiettivi dell'area psico-affettiva e dell'area sociale: promuovere l'interesse, la sensibilità ai problemi e la partecipazione; migliorare la sicurezza, fiducia e stima; sollecitare la comprensione, la valutazione e la scelta; conoscere sé e gli altri, promuovendo la capacità di gestire le relazioni all'interno della classe e all'esterno attraverso l'ascolto, la disponibilità e la presa di coscienza del proprio punto di vista; sviluppare l'attitudine a mediare i conflitti, cercando la collaborazione nelle attività comuni e di gruppo; stimolare il senso di appartenenza alla classe come fonte di benessere; consolidare la dialettica costruttiva delle opinioni e il senso della ricchezza nella diversità dei pensieri; sostituire i pensieri disfunzionali con modi di pensiero alternativi.

Obiettivi cognitivi: riconoscimento delle tematiche, loro acquisizione significativa, loro comprensione; capacità di definire con linguaggi verbali e non idee e concetti; disponibilità a praticare percorsi e a verificare se essi siano attuabili o debbano essere cambiati; capacità di dare luogo ad interpretazioni proprie, che siano originali e pertinenti, dimostrando, inoltre, la possibilità di elaborare giudizi e di formalizzarli; confrontarsi sempre con i concetti organizzatori delle conoscenze sviluppando attitudini di stimare, correlare, ed inferire; sottoporre le conoscenze a nuclei interpretativi dimostrando di saper organizzare l'acquisito in unità dotate di senso; consapevolezza che ogni fatto culturale non può essere trascurato perché si può arrivare ad un sapere complessivo se si conosce il percorso analitico di chiarificazione concettuale e tematica; vivere le problematiche culturali come occasioni di crescita personale e sociale, misurando le proprie idee con quelle altrui; riflettere sulle proprie dinamiche e sullo stile delle relazioni che si stabiliscono con la comunità classe e con gli insegnanti; ripensare ad un metodo di studio efficace per il conseguimento delle competenze.

Obiettivi tecnologici: usare la lim ed integrarla con strumenti e software esterni free; essere flessibili nell'uso dei mezzi tecnologici e mescolarli con quelli tradizionali.



PREREQUISITI (sapere e saper fare)

DI CONOSCENZA

1. Consapevolezza della differenza specifica tra uomo ed animale.
2. Aver chiara la distinzione tra educazione formale ed informale.
3. Aver compreso il significato di cultura e il suo rapporto con il concetto di natura.
4. Sapere cosa si intenda per società.
5. Presa di coscienza dei diversi formati di editing in rapporto ai contenuti e alle modalità di esecuzione e di produzione (es. di gruppo)

TECNOLOGICI

1. Usare le tecnologie della Lim.
2. Conoscenza di base del software della lim.
3. Conoscere i programmi di videoscrittura, presentazione, elaborazione dati, trattamento immagini.
4. Navigare in rete e usare i motori di ricerca.
5. Fruire di software on-line e saper fare download/upload file

LE DOMANDE

1. Quali sono i supporti dell'attività formativa nelle società concepite diacronicamente e sincronicamente?
2. Quali sono le pratiche della cultura in cui si esplica l'attività formativa delle società ?
3. Quali ripercussioni hanno le tecnologie sulla qualità ed estensione delle conoscenze?
4. Quali sono i comportamenti più frequenti di fronte a tecnologie nuove?
5. La tecnologia cambia il modo di fare didattica e di apprendere?
6. Le nuove modalità di conoscenza favoriscono la partecipazione alla cittadinanza e le relazioni sociali tra individui?
7. Quali sono le tecnologie che stanno avanzando?
8. L'Istituzione scuola favorisce l'introduzione delle tecnologie nell'ambito scolastico.



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento

PRODOTTI

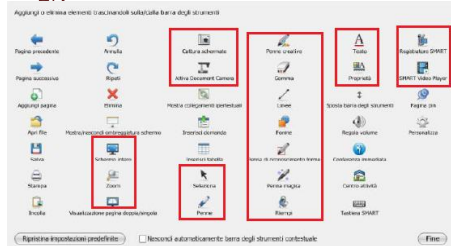

Lavori di gruppo e individuali di approfondimento e di studio, realizzati con Notebook 10 e con software integrabili sulla lavagna. I prodotti diventano patrimonio della classe e insieme costituiscono la lezione, che può rappresentare anche un Learning Object esportabile e a disposizione per l'apprendimento differito. Gli oggetti come output del lavoro scolastico saranno delle presentazioni da gestire sulla lavagna e visibili in rete con pubblicazione su siti, SocialNetwork.

STRUMENTO DI PROCESSO

WebQuest

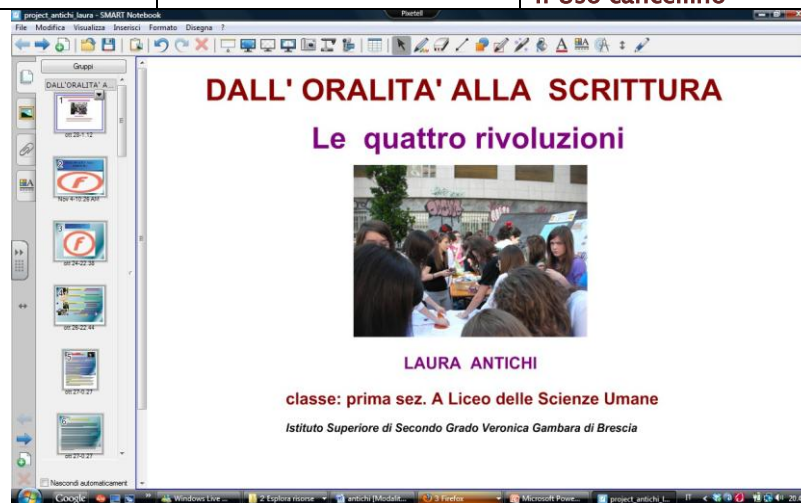


Sceneggiatura della lezione ...

STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
1 SETTING TECNOLOGICO PREREQUISITI TECNICI. SETTING D'AULA	:: Organizzare gli apprendimenti nella condivisione e nella ricerca; :: facilitare la conoscenza sociale; :: favorire l'inclusione; :: onorare le raccomandazioni europee alla Media Literacy (fruizione critica dei media, produzione di prodotti multimediali); :: svolgere un modulo del programma scolastico; :: conoscere software ed applicazioni free integrabili nella LIM.	DI PROGETTAZIONE Predisporre il Setting tecnologico. La LIM usata è una Smart Board con software Notebook 10 e fa parte dell'ambiente di apprendimento classe. In classe sono presenti 2 Notebook con installato il Software della LIM. Per il lavoro di gruppo alcuni alunni si sposteranno sui PC del Laboratorio di informatica (attiguo alla classe) sui quali è pure installato il Software Notebook 10. DI FRUIZIONE: Gli allievi fruiscono dei due ambienti tecnologici (classe e laboratorio).	IN FASE PRELIMINARE gli allievi imparano ad usare le varie funzioni della LIM: evidenziatore, penne, cattura schermata, camera, registrazione, testo, proprietà, penna magica, forme, linee, gomma, esporta, (pagina Web, .pdf, .ppt, file img), riconoscimento testo.  Apprendono le funzioni principali di Smart Notebook Software.	:: http://www.smart-educational.it/ :: http://tiny.cc/rbca4  :: Manuale Notebook 10 di consultazione: http://tiny.cc/q9p89	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia



STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
2 PAGINA TITOLO "Dall'oralità alla scrittura. Le tre rivoluzioni."	::Conoscenza dell'argomento che viene trattato all'interno della disciplina Scienze Umane. :: Consapevolezza che i saperi si aggiornano mediante supporti naturali e/o culturali, dal momento che anche la voce è uno strumento ammaestrato dalla società.	Brainstorming sul significato del Modulo di apprendimento e di ricerca.	DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento testo/colore e formattazione. :: Inserimento immagine. DI FRUIZIONE: :: Visualizzazione a schermo intero, a pagina doppia/singola. :: Annotazioni degli allievi sulla Lim di parole evocate dall'argomento. :: Uso scrittura manuale a colori. :: Uso cancellino	Riferimento al testo scolastico che tratta l'argomento: Avalle Maranzana, pedagogia 1 Dall'età antica al medioevo, Paravia	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia,

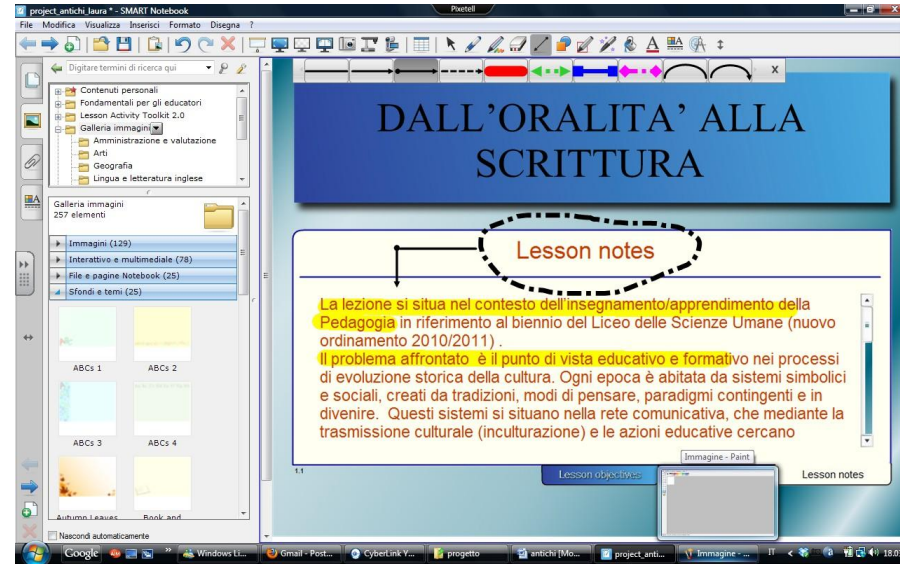
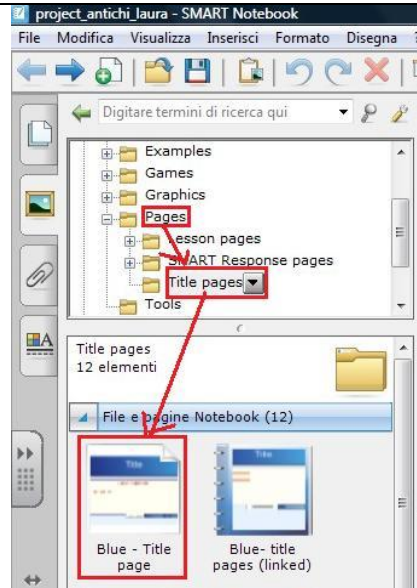




STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
3 PAGINA DI PRESENTAZIONE OBIETTIVI	Conoscenza degli obiettivi; Titolo e riferimenti (ambito disciplinare, oggetto lezione, tipologia e grado di scuola); note introduttive alla lezione (per dare il quadro d'insieme dell'argomento).	DI PROGETTAZIONE: :: inserimento titolo, obiettivi, note docente. :: La pagina è stata costruita usando Lesson Activity Toolkit 2.0 - Pages - Title pages - File e pagine notebook, Blue - title page. Si articola in: lesson objectives, Teacher's notes, Lesson notes). E' un'applicazione in .flash È stato inserito uno sfondo sfumato "Gallerie immagini → sfondi, temi →Theme 3 DI FRUIZIONE: ::consultazione da parte degli allievi; condivisione, negoziazione; messa in evidenza del significato ed obiettivi della lezione.	DI PROGETTAZIONE: :: Lesson Activity Toolkit 2.0 - Pages - Title pages - File e pagine notebook, Blue - title page :: Inserimento sfondo alle pagine "Gallerie immagini → sfondi, temi →Theme 3" :: Inserimento audio "Note del docente" DI FRUIZIONE: :: Evidenziatore :: Usare frecce :: Salvare la pagina con le marcature :: Visualizzazione schermo intero :: Attiva/disattiva barra degli strumenti :: Ascoltare audio	Descrizione dell'attività e degli obiettivi nel form predisposto.	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento





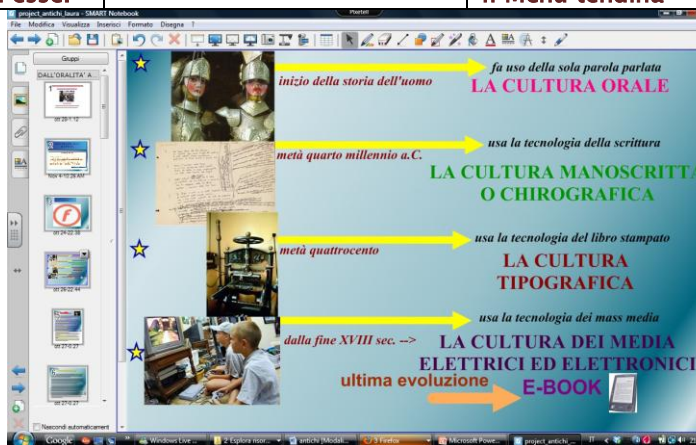
STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
4 PRESENTAZIONE DELL'ATTIVITA'	<p>1. Introduzione argomento di oralità e scrittura come impegno sociale di trasmettere cultura, di formare coscienze individuali e collettive in vista di azioni.</p> <p>2. Usare Lim come strumento di condivisione e di produzione del conoscere, per esprimere contenuti con linguaggi plurimi.</p> <p>3. Permettere così a tutti gli allievi elaborazioni creative e condivise, che valorizzino le loro attitudini e preferenze comunicative secondo il valore dell'inclusione.</p>	<p>DI PROGETTAZIONE: Inserimento di una Presentazione su "Le culture dei media". La presentazione è stata creata in .ppt e trasformato in file .flash con software esterno Ispring integrato in MS PowerPoint.</p> <p>DI FRUIZIONE: Visualizzare gli argomenti con approfondimenti dialettici e discuterli con gli allievi usando strategia interattiva basata su dichiarazioni, domande e risposte.</p>	<p>DI PROGETTAZIONE: ::Inserimento di file .flash in pagina di Notebook 10. ::Penna creativa, penna riconoscimento forme.</p> <p>DI FRUIZIONE: presentare gli argomenti e discuterli con gli allievi evidenziando i concetti chiave con le penne di Notebook 10.</p>	<p>::"Le culture dei Media" oggetto di presentazione e discussione.</p> <p>::Approfondimento: http://www.garito.it/areastud/Ricerche/francescamattia_omm2.htm</p>	<p>Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia</p>



A screenshot of the SMART Notebook software interface. The window title is "project_antichi_laura * - SMART Notebook". The menu bar includes "File", "Modifica", "Visualizza", "Inserisci", "Formato", and "Disegna?". The toolbar contains various drawing and editing tools. On the left, a "Gruppi" (Groups) panel shows a list of slides under the heading "DALL'ORALITA' A...". The main workspace displays a presentation slide with a dark green background and white dotted lines. The slide title is "Le culture dei media" in large green letters. Below the title, the text "Oralità - Scrittura - Stampa - Performance elettronica" is written in pink, blue, purple, and yellow respectively. At the bottom of the slide, a yellow chalk-drawn oval contains the text "Nelle rivoluzioni i media si sono evoluti; tutti si sono mantenuti e ridefiniti". Two red boxes in the toolbar highlight the "Text" and "Text Box" tools, with red arrows pointing from them to the text on the slide. A yellow arrow points from the text on the slide to the yellow chalk-drawn oval.



STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
5 Le culture e le loro tecnologie nell'evoluzione storica	:: Conoscenza dell'evoluzione storica delle tecnologie e delle applicazioni per lo sviluppo dei saperi. :: Conoscere le parole chiave di tale sviluppo. :: Apprendere che ci sono dei passaggi evolutivi, che non annullano le acquisizioni precedenti ma che si integrano con esse.	DI PROGETTAZIONE: creazione di uno schema sull'evoluzione dei media, usando immagini significative per comprendere i passaggi. DI FRUIZIONE: Evidenziare i concetti e discuterne il significato.	DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento testo/colore/formattazione. :: Inserimento immagini con inserimento link alla fonte. :: Uso colore. :: Inserimento frecce, stile freccia, menu a tendina. :: Uso penna creativa. DI FRUIZIONE: :: Evidenziatore :: Menu tendina	Le tre rivoluzioni: http://www.garito.it/areastud/Ricerche/francescamattia_comm2.htm	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia





STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
6 La cultura orale e le tre rivoluzioni (3 pagine di Notebook 10)	:: Conoscenza delle caratteristiche della cultura orale. :: Riflessione dell'influenza dei media sui modi di pensare e di essere nelle culture. :: Conoscere il rapporto tra tecnologia, cultura, educazione.	DI PROGETTAZIONE: implementazione sulla LIM di testo/esposizione per le tematiche. DI FRUIZIONE: Lettura ragionata, annotazione dei concetti chiave, discussione.	DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento testo con copia/incolla. :: Uso colore. :: menu a tendina e lente ingrandimento. :: Uso penna creativa, evidenziatore, riconoscimento forme. :: "Espandi pagina" :: Inserimento Link esterno :: Inserimento immagini salvate in Notebook 10 – contenuti personali DI FRUIZIONE: :: Evidenziatore :: menu a tendina e lente :: Consultazione link e lettura. :: Annotazioni a mano libera	Le tre rivoluzioni: http://www.garito.it/areastud/Ricerche/francescamattia_omm2.htm	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia



Credits: GARITO

Come un e-book La cultura orale

La cultura orale possiede delle caratteristiche particolari che, per chi è abituato a vivere in un'epoca con altra cultura (nel nostro caso in parte gutenberghiana e in parte elettronica), risultano decisamente insolite. Queste caratteristiche sono riportate qui di seguito, così come le ha studiate, in maniera molto approfondita, Walter J. Ong.

1. **L'orecchio è il senso più importante.** Per l'uomo che vive nel mondo della cultura orale la gerarchia tra i sensi è diversa dalla nostra: egli predilige, infatti, l'udito, proprio perché questo è un mezzo di ricezione orale, mentre l'uomo che vive nel mondo della scrittura si trova sicuramente più a suo agio, per impossessarsi delle informazioni, utilizzando l'occhio.
2. **La comunicazione orale privilegia la paratassi.** Il pensiero e i processi comunicativi delle culture orali sono caratterizzati da una costruzione del periodo fondata essenzialmente sulla coordinazione: si hanno, quindi, proposizioni collegate tra loro mediante l'uso di preposizioni; nella cultura scritta, invece, l'utilizzo delle preposizioni è molto ridotto, a vantaggio dei connettivi logici.
3. **La comunicazione orale ama la ridondanza.** Comunicando oralmente si deve, per imprimere nella mente di chi ascolta, ripetere e riprendere più volte un dato importante che si vuole mettere in evidenza; tutto ciò è praticamente superfluo nella comunicazione scritta.
4. **Lo stile orale predilige il tono agonistico.** In tutte le società a cultura orale le produzioni verbali sono centrate, in genere, su dinamiche agonistiche. Questo accade proprio perché in

Credits: GARITO

LE TRE RIVOLUZIONI

Gli studiosi dei problemi connessi alla sfera della comunicazione, da McLuhan a Ong, da Innis a Havelock, per fare soltanto alcuni nomi, hanno sottolineato unanimemente il fatto che i media, attraverso i quali gli uomini comunicano, influenzano il loro modo di pensare e anche, quindi, direttamente e indirettamente le società in cui essi vivono.

Se volgiamo lo sguardo sul passato prossimo e sul passato remoto del mondo della comunicazione vediamo che tre sono state le rivoluzioni più importanti che si sono susseguite nel tempo, e cioè: la rivoluzione chirografica (in seguito all'invenzione della scrittura avvenuta nel quarto millennio a.c.), la rivoluzione gutenberghiana (in seguito all'invenzione della stampa che ebbe luogo intorno alla metà del quindicesimo secolo) e la rivoluzione elettrica ed elettronica (in seguito



The screenshot shows the SMART Notebook application window. The title bar reads "project_antichi_laura* - SMART Notebook". The menu bar includes "File", "Modifica", "Visualizza", "Inserisci", "Formato", and "Disegna?". The toolbar contains various drawing and editing tools. On the left, there is a "Stile linea" (Line Style) panel with options for "Registrazione pagina", "Colore" (a color palette), and "Spessore" (line thickness). The main workspace displays a slide with the following content:

Credits: GARITO

LE TRE RIVOLUZIONI

SUMERI LA RIVOLUZIONE CHIROGRAFICA

Il primo esempio di scrittura ha fatto la sua comparsa solo seimila anni fa, intorno cioè alla metà del quarto millennio a.C. Il merito di aver inventato la scrittura va ai **Sumeri** che si erano insediati nella Mesopotamia. Gli **Egizi** inventarono il loro sistema di scrittura intorno al 3000 a.C., i Maya nel 50 d.C., gli Aztechi nel 1400 d.C.

Il sistema di scrittura inventato dai **Sumeri** venne chiamato cuneiforme, perché i suoi segni erano composti da cunei disposti nelle forme più varie. La scrittura fu inizialmente utilizzata dai Sumeri per ragioni contabili e amministrative, e solo in seguito fu il mezzo per la descrizione di eventi storici e religiosi e per composizioni letterarie.

Il sistema di scrittura sumerico si sviluppò passando attraverso le fasi di pittogramma (per scrivere si utilizzano simboli stilizzati di un'immagine), ideogramma (il simbolo rappresenta un'idea) e fonogramma (ad ogni segno corrisponde un suono). Si passò quindi dalla rappresentazione dell'elemento figurativo a quella dell'elemento fonetico, caratteristica che è poi rimasta negli alfabeti moderni.

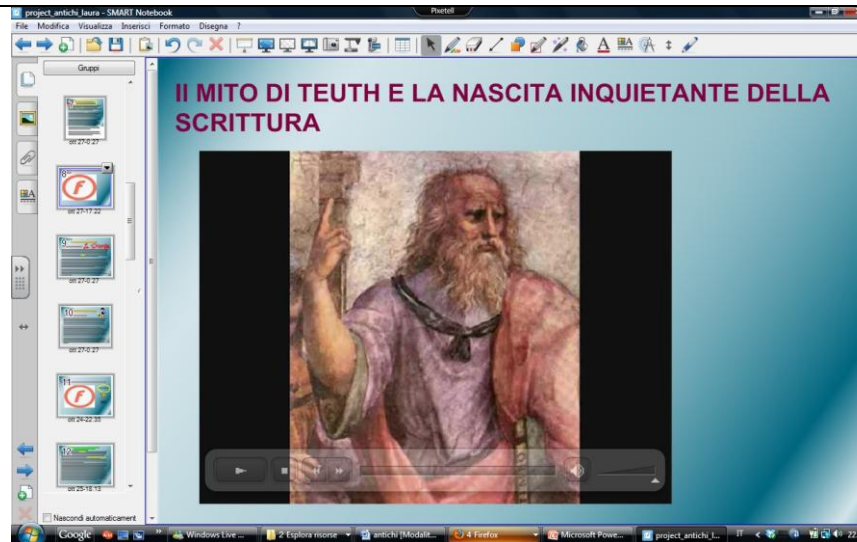
The Windows taskbar at the bottom shows several open applications: Google, Windows Live..., 6 Firefox, 3 Adobe Read..., 3 Microsoft Of..., tutorial_smart, and project_antichi_L...



STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
7 Il mito di Teuth e la nascita inquietante della scrittura.	::Conoscenza del mito di Teuth e il problema del valore del discorso scritto. :: Valorizzare tutti i linguaggi attraverso i quali può nascere comunicazione e condivisione delle idee.	DI PROGETTAZIONE: implementazione sulla LIM di Video, che è stato scaricato da Youtube e trasformato con il software aTube Catcher in .flash DI FRUIZIONE: Ascolto, espressione di idee e pareri, confronto tra mondo dell'oralità e della scrittura.	::Inserimento video .flah, :: inserimento testo titolo/formattazione	Video Youtube, Fedro di Platone	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia

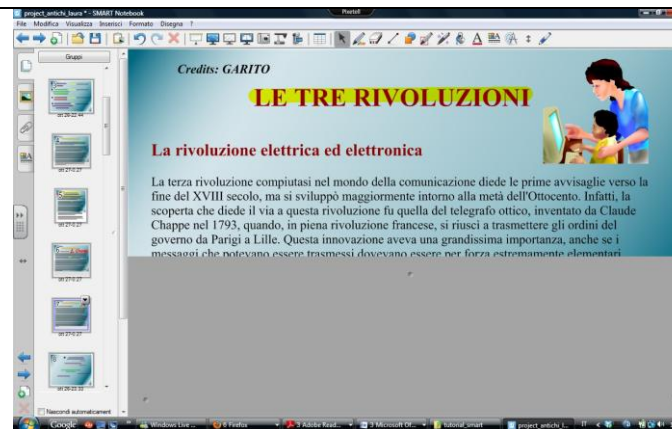
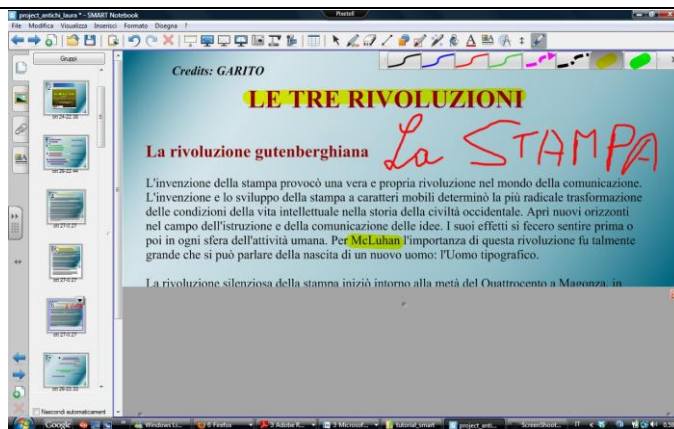


Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento





STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
8 La rivoluzione Gutemberghiana e la rivoluzione elettrica ed elettronica	:: Conoscenza delle caratteristiche della cultura legata alla stampa e alla rivoluzione elettrica ed elettronica. :: Riflessione sui passaggi. :: Conoscere il rapporto tra tecnologia, cultura, educazione.	DI PROGETTAZIONE: implementazione sulla LIM di testo/esposizione per le tematiche. DI FRUIZIONE: Lettura ragionata, annotazione dei concetti chiave, discussione.	DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento testo con copia/incolla. :: Uso colore. :: menu a tendina e lente ingrandimento. :: Uso penna creativa, evidenziatore, riconoscimento forme. :: “Espandi pagina” :: Inserimento Link esterno :: Inserimento immagini salvate in Notebook 10 – contenuti personali DI FRUIZIONE: :: Evidenziatore :: menu a tendina e lente :: Consultazione link e lettura. :: Annotazioni a mano libera	Le tre rivoluzioni: http://www.garito.it/areastud/Ricerche/francescamattia_comm2.htm	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia



STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
<p>9 Lettura di un Brano di Walter J. Ong in video</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Stimolare la ricerca e l'approfondimento. 2. Allenare all'ascolto. 3. Suggestire letture. 4. Far riflettere sul concetto di "Oralità secondaria"(il video), tipica dei media elettronici come combinazione di oralità e di riferimento ai testi scritti. 	<p>DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento di video e di link</p> <p>DI FRUIZIONE: :: Ascolto di video e conversazione. :: Consultazione Link. :: Discussione</p>	<p>DI PROGETTAZIONE: :: creazione di video .flash con Software free "Debut Video"; :: inserimento in pagina Notebook di video; :: inserimento di Link esterno. :: inserimento immagine dopo averla salvata in Notebook 10.</p> <p>DI FRUIZIONE: :: penne creative, evidenziatore, collegamento ipertestuale, ascolto video.</p>	<p>:: Consultazione del Libro: Walter J. Ong Le tecnologie della parola, Il Mulino BO 1986. :: Consultazione di Wikipedia.</p>	<p>Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia</p>

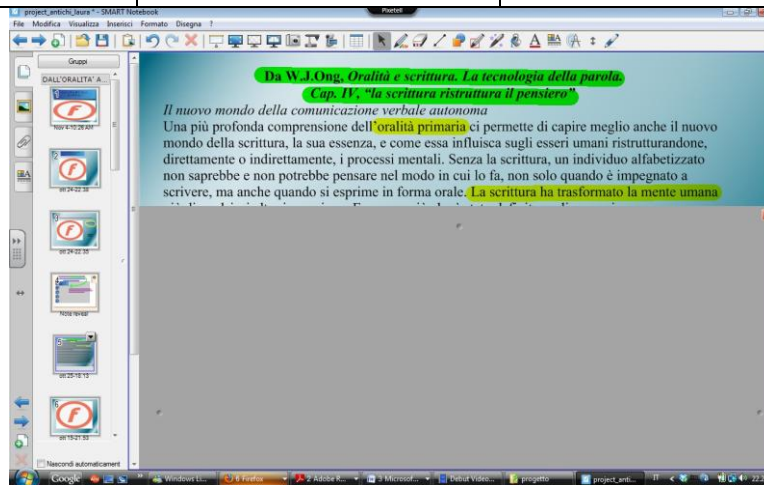


Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento



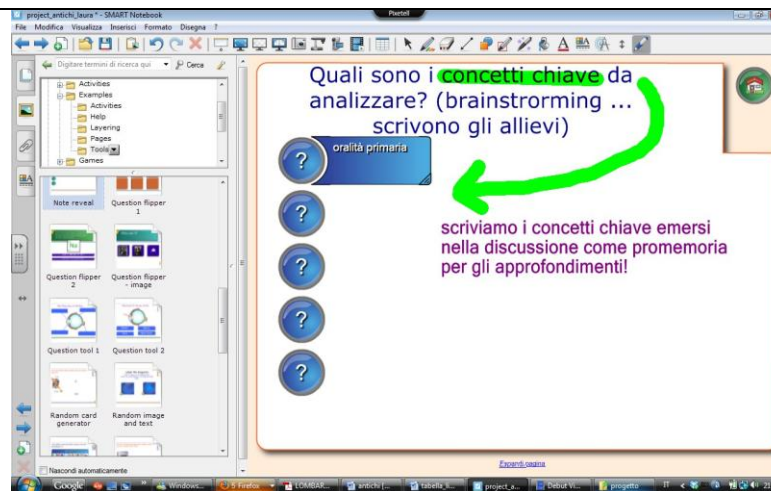


STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
10 Lettura testo stimolo	1. Leggere il testo. 2. Comprendere i concetti fondamentali. 3. Elaborare domande. 4. Confrontarsi con i propri pari e con il docente. 5. Discutere.	DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento testo DI FRUIZIONE: Lettura e comprensione	DI PROGETTAZIONE: :: Inserimento testo con copia/incolla. :: Menu Tendina. DI FRUIZIONE: :: Leggere/evidenziare concetti chiave. :: Far scorrere menu a tendina.	Dal testo di Ong: "La scrittura ristruttura il pensiero"	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia





STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
11 NOTE REVEAL Brainstorming sul testo di W J. Ong	:: Capacità di comprensione delle idee espresse da un testo e di formularle in idee chiave. :: Sviluppare capacità di analisi e di interpretazione :: Condivisione	DI PROGETTAZIONE: ::Inserimento di note reveal per un brainstorming. (lesson Activity Toolkit 2.0 →Examples →Tools→ note reveal) :: inserimento di nota/istruzioni. DI PRODUZIONE: In seguito al Brainstorming gli studenti annotano le idee chiave, che saranno oggetto di approfondimento.	DI PROGETTAZIONE: Inserimento di note reveal dal Software della Lim Notebook 10. Inserimento nota. DI PRODUZIONE Evidenziatore, inserimento testo nei form dell'applicazione	:: Consultazione del Libro: Walter J. Ong Le tecnologie della parola, Il Mulino BO 1986. :: Consultazione di Wikipedia.	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia

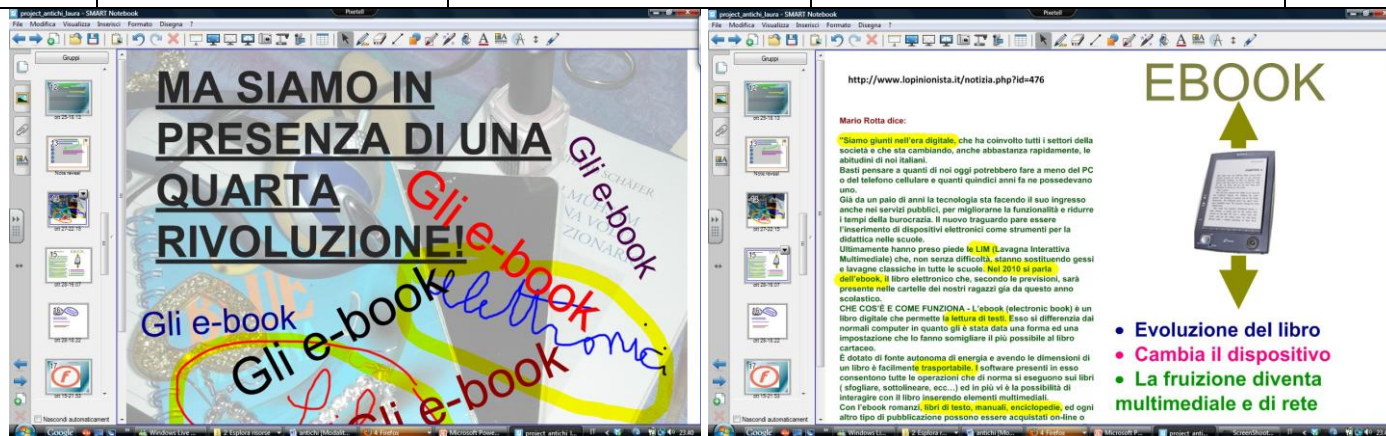


STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
12 La quarta rivoluzione: gli e-book. 4 pagine: una introduttiva e l'altra di spiegazione; pagina con domande per la discussione di gruppo; pagina con video.	<p>:: Porsi nella mentalità di affrontare media recenti per la formazione.</p> <p>:: Conoscere i vantaggi di una nuova tecnologia e gli aspetti di immaturità applicativa.</p> <p>:: Essere disponibili a sperimentare.</p>	<p>DI PROGETTAZIONE:</p> <p>:: Visualizzare il problema inserendo un articolo e un video</p> <p>:: Scrivere suggerimenti di comprensione sintetica e significativa.</p> <p>DI FRUIZIONE:</p> <p>lettura sociale del breve articolo e discussione.</p>	<p>DI PROGETTAZIONE:</p> <p>:: Inserimento testo con copia/incolla.</p> <p>:: Inserimento link esterno.</p> <p>:: Uso testo e formattazione.</p> <p>:: Scrittura mano libera</p> <p>:: Inserimento immagine salvata in notebook.</p> <p>:: Inserimento video.</p> <p>:: Inserimento img sfondo.</p> <p>:: Uso frecce.</p>	<p>Articolo di Mario Rotta.</p> <p>Sito di Gino Roncaglia.</p>	<p>Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia</p>



DI FRUIZIONE:

- :: Evidenziatore
- :: Lente di ingrandimento





Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento

Brainstorming
sugli e-book

Pensi di avere sufficienti
informazioni sugli e-book?

Cosa sono i reader per e-book?

Si potrà studiare e/o leggere
meglio con gli e-book?

Il sito di Gino Roncaglia

GINO RONCAGLIA
**La Quarta
RIVOLUZIONE**
sei lezioni sul futuro del libro



STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
13 Organizzazione dei lavori di gruppo e il WEBQUEST (Protocollo) (due pagine LIM)	<ul style="list-style-type: none"> ::Capacità di organizzarsi con strategie di apprendimento e produzione cooperativi. :: Saper usare le tecnologie nella progettazione e nello sviluppo di materiali. :: Rispettare le procedure stabilite e condivise. :: Rispettare i tempi. 	<p>DI PROGETTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> :: Definire il protocollo del lavoro di gruppo (WebQuest). :: Sostenere l'interesse e la motivazione con suggerimenti sia sui contenuti che sugli strumenti da utilizzare. <p>DI FRUIZIONE e PRODUZIONE:</p> <p>Conoscenza e consultazione del protocollo (WebQuest)</p>	<p>DI PROGETTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ::Inserimento titolo formattazione testi. :: Inserimento foto di sfondo. Inserimento freccia. :: Evidenziatore. :: Inserimento WebQuest creata in .ppt e salvata con ISpring in formato .flash. <p>DI FRUIZIONE:</p> <p>Consultare il WebQuest</p>	WEBQUEST (Protocollo)	Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia



Organizziamo il lavoro di gruppo!

Adesso ci spostiamo a lavorare sui PC di gruppo

seguì le istruzioni e il protocollo del WebQuest

WEBQUEST LAURA ANTICHI

HOME RISORSE STRUMENTI PROGETTO TEST

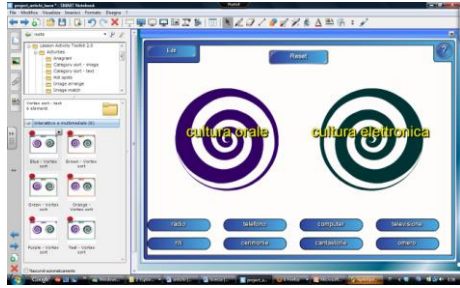
LE QUATTRO RIVOLUZIONI

LA CLASSE SI ORGANIZZA IN 5 GRUPPI DI LAVORO. OGNI GRUPPO AVRA' A DISPOSIZIONE GLI STESSI MATERIALI (LINKS), MA DOVRA' SVILUPPARE ED APPROFONDIRE UN TEMA SPECIFICO. AVERE I MEDESIMI RIFERIMENTI HA IL VANTAGGIO DI CONOSCERE GLOBALMENTE IL PERCORSO COMUNE DELLA CLASSE E DI ESERCITARSI NELLE SCELTE PERTINENTI. LA NAVIGAZIONE PORTERA' GLI ALLIEVI ED ALLIEVE AD ARRICCHIRE LE RISORSE E A METTERLE A DISPOSIZIONE DEGLI ALTRI.

GRUPPI:

1. CULTURA ORALE,
2. CULTURA CHIROGRAFICA,
3. CULTURA DELLA CARTA STAMPATA,
4. CULTURA DEI MEDIA ELETTRICI ED ELETTRONICI
5. LA CULTURA A VENIRE DEGLI EBOOK



STEP	OBIETTIVI FORMATIVI	ATTIVITÀ	FUNZIONI LIM	DOCUMENTI	DISCIPLINE
14 CREAZIONE DEI GRUPPI DI LAVORO ALLIEVI: <ul style="list-style-type: none"> • gruppo cultura orale; • gruppo cultura manoscritta o chirografica; • gruppo cultura tipografica; • gruppo cultura dei media elettrici ed elettronici. • gruppo cultura a venire degli ebook 	<p>Creare i gruppi di lavoro perché gli allievi producano, ricerchino ed imparino nel contesto delle relazioni sociali. Gli aspetti cognitivi, emotivi ed affettivi costruiscono una realtà in cui non si scambiano solo informazioni, ma si interpretano e producono nella mediazione oggetti di conoscenza. Si intendono attivare 2 processi: individuale (costruzione e implementazione di personali rappresentazioni simboliche); di co-costruzione (negoiazione, scambio, dialogo).</p>	<p>DI PROGETTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> :: Definire criteri di costituzione dei gruppi. :: Definire ruoli e compiti per i gruppi; :: Fornire istruzioni di lavoro. <p>DI PRODUZIONE DEGLI ALLIEVI</p> <ul style="list-style-type: none"> :: Creare una presentazione (di almeno 3 slide di .ppt o 3 pagine di Notebook) per gruppo che sarà uploadata nel lavoro unitario della classe. :: La prima pagina conterrà l'indice dei link e delle risorse per la ricerca. :: La seconda pagina sarà il prodotto della ricerca: una presentazione del problema, una mappa ...) :: la terza pagina conterrà una sintesi di quanto 	<p>DI PROGETTAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> :: Funzione cattura aree per copiare il titolo. :: Utilizzo funzione Gruppi per creare i gruppi di lavoro. <p>DI PRODUZIONE E FRUIZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> :: Strumenti di verifica presenti nel software es." Lesson Activity Toolkit→ activities → image select" Lesson Activity Toolkit→ activities →Vortex Sort  <p>::Inserire file .flash</p>	<p>Immagini, video; file .pdf; presentazioni .ppt; integrazione file Word/excel se si possiede sul pc MSOffice 2010 (sfruttamento funzione Ink Aware della lavagna).</p>	<p>Crosscurricular: Pedagogia, Filosofia, Storia, Antropologia</p>



		<p>raggiunto o l'utilizzo di test di autoapprendimento/ripasso .Questi test potranno essere prodotti con notebook 10.(es. Lesson Activity Toolkit→ activities → activities → image select; Lesson Activity Toolkit→ activities → activities →Vortex Sort. Si potranno produrre test con altri software come indicato nel Web Quest.</p> <p>Se le presentazioni saranno prodotte in .ppt sarà consigliabile trasformarle in .flash con il software Ispring free prima di inserirle in pagina di Notebook 10.</p>			
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



GRUPPO LA CULTURA ORALE
STRATEGIE DI LAVORO

1. Presentate il vostro gruppo.
2. Consultate i link e le istruzioni nel Web Quest.
3. Realizzate un protocollo delle azioni da compiere.
4. Costruite una Presentazione con le istruzioni fornite nel Web Quest.
4. Ricordatevi di fornire una Bibliografia Ragionata.
5. Pubblicare.

INDICATORI DI GIUDIZIO				
INDICI	DESCRIZIONE	VALORI	PUNTI	
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	0-3	0-3	
COMPETENZE	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	0-3	0-3	
	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	0-3	0-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	0-4	0-4	
	Aspetti originali e creativi.	0-2	0-2	

GRUPPO LA CULTURA MANOSCRITTA O CHIROGRAFICA
STRATEGIE DI LAVORO

1. Presentate il vostro gruppo.
2. Consultate i link e le istruzioni nel Web Quest.
3. Realizzate un protocollo delle azioni da compiere.
4. Costruite una Presentazione con le istruzioni fornite nel Web Quest.
4. Ricordatevi di fornire una Bibliografia Ragionata.
5. Pubblicare.

INDICATORI DI GIUDIZIO				
INDICI	DESCRIZIONE	VALORI	PUNTI	
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	0-3	0-3	
COMPETENZE	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	0-3	0-3	
	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	0-3	0-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	0-4	0-4	
	Aspetti originali e creativi.	0-2	0-2	

RESULTATO TOTALE CONSEGUITO IN 15/15
 Legenda

GRUPPO LA CULTURA TIPOGRAFICA
STRATEGIE DI LAVORO

1. Presentate il vostro gruppo.
2. Consultate i link e le istruzioni nel Web Quest.
3. Realizzate un protocollo delle azioni da compiere.
4. Costruite una Presentazione con le istruzioni fornite nel Web Quest.
4. Ricordatevi di fornire una Bibliografia Ragionata.
5. Pubblicare.

INDICATORI DI GIUDIZIO				
INDICI	DESCRIZIONE	VALORI	PUNTI	
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	0-3	0-3	
COMPETENZE	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	0-3	0-3	
	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	0-3	0-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	0-4	0-4	
	Aspetti originali e creativi.	0-2	0-2	

RESULTATO TOTALE CONSEGUITO IN 15/15



GRUPPO LA CULTURA ELETTRICA ED ELETTRONICA

STRATEGIE DI LAVORO

1. Presentate il vostro gruppo.
2. Consultate i link e le istruzioni nel Web Quest.
3. Realizzate un protocollo delle azioni da compiere.
4. Costruite una **Presentazione con le istruzioni fornite nel Web Quest.**
4. Ricordatevi di fornire una **Bibliografia Ragionata.**
5. Pubblicare.

INDICI	DESCRIZIONE	VALORI	NUMERO
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	D-3	
	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	D-3	
COMPETENZE	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	D-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	D-4	
	Apporti originali e creativi	D-2	

RESULTATO TOTALE CONSEGUITO IN 15/15

GRUPPO LA CULTURA DEGLI E-BOOK

STRATEGIE DI LAVORO

1. Presentate il vostro gruppo.
2. Consultate i link e le istruzioni nel Web Quest.
3. Realizzate un protocollo delle azioni da compiere.
4. Costruite una **Presentazione con le istruzioni fornite nel Web Quest.**
4. Ricordatevi di fornire una **Bibliografia Ragionata.**
5. Pubblicare.

INDICI	DESCRIZIONE	VALORI	NUMERO
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	D-3	
	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	D-3	
COMPETENZE	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	D-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	D-4	
	Apporti originali e creativi	D-2	



Di seguito riportiamo una checklist riepilogativa delle funzioni LIM: è importante che indichiate - con una X - TUTTE quelle funzioni che avete previsto di utilizzare nella vostra lezione. Qualora una funzione non fosse presente siete pregati di aggiungerla nella rispettiva categoria.

CHECKLIST	
Creare la struttura di base	
1. Creazione e gestione sequenza pagine	X
Scrivere/disegnare	
2. Scrivere, cancellare	X
3. Usare la tastiera virtuale	X
4. Riconoscimento forme	X
5. Usare i colori	X
6. Usare frecce, linee, forme	X
7. Riconoscimento testo	X
8. Usare evidenziatore	X
Guidare l'attenzione	
9. Usare la lente, tendina, occhio di bue/faretto	X
Approccio visivo	
10. Cattura schermo	X
11. Uso di immagini esterne	X
Salvataggio e memoria	
12. Salvataggio e possibili utilizzi del file salvato	X
13. Registrazione di in formato audio-video	X

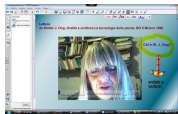


Import/export	
14. Importazione un file di altro formato	X
15. Esportazione in un formato diverso	X
Uso linguaggio multimediale	
16. Importare e gestire testo	X
17. Utilizzo file audio	X
18. Utilizzo immagini	X
19. Utilizzo file video	X
Uso risorse esterne al software autore direttamente sulla LIM	
20. Learning Object	X
21. Software di uso comune sul computer (es. word, excel, powerpoint, pfd...)	X
22. Software didattici specifici open source o freeware (es Geogebra...)	X
Internet	
23. Inserimento e gestione collegamenti a risorse interne/esterne e siti Internet	X



Approfondire gli step nodali* della sceneggiatura della lezione ...

STEP n° 9



Lettura di un Brano di Walter J. Ong in video

Descrizione della fase

Si tratta della fase di presentazione del Modulo rivolta all'intera classe, momento iniziale prima della suddivisione in gruppi di lavoro. La docente avvia la fruizione di un video da lei creato, nel quale legge un brano da Walter J. Ong *Le tecnologie della parola*, Il Mulino BO 1986. La lettura riguarda "Platone, la scrittura e i computer".

Descrivere

i

materiali

didattici

utilizzati

Il brano in video utilizzato introduce critiche e resistenze nei momenti di transizione verso nuovi strumenti di comunicazione. Il contenuto della lezione è quindi un video. Gli studenti sono invitati ad esprimere opinioni in un brainstorming guidato. Contemporaneamente, sono invitati a consultare Wikipedia per sapere chi sia l'autore. Ma l'attività ha, anche, lo scopo di indurli a provare il software con il quale il video è stato prodotto, per creare a loro volta letture di brani significativi tratti dallo stesso volume di Walter J. Ong. Il software di riferimento è risorsa free, molto leggera da scaricare, installare e di facilissimo utilizzo: "Debut Video". Vengono utilizzati gli strumenti penne del Software Notebook 10 e le funzioni di scrittura per annotazioni e completamento delle informazioni.



Descrivere le caratteristiche della comunicazione

Comprendere che la comunicazione può assumere un ruolo attivo, nella costruzione delle conoscenze, attraverso il rapporto conversazionale, che espone, analizza contenuti e propone modalità di pubblicazione sulla LIM.

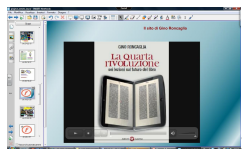
Il video prodotto comunica un contenuto ed, insieme, invita lo studente alla produzione. La voce interrompe la monotonia della scrittura, dà colore alle parole. La scrittura sulla LIM con le penne creative aiuta la focalizzazione dell'attenzione. La comunicazione mediante immagini e link è uno stimolo per la memoria e la ricerca, definisce intuitivamente i domini di conoscenza

Descrivere la funzione svolta dalla LIM nella fase in analisi

La Lim è utilizzata dapprima dal docente, in modalità di progetto e di presentazione ed anche utilizzata dagli studenti, in modalità di fruizione. Diventa superficie di scrittura interattiva per annotazioni di studenti - docenti, per marcature concetti e aggiunte di link, immagini. Diventa lo stimolo alla produzione studenti, che possono aggiungere nuove pagine di arricchimento, estensione, approfondimento.

Descrivere l'interazione con gli studenti

Il docente prima della lezione ha preparato ed impostato il tema sulla lavagna inserendo video, link, immagine e annotazioni. Lo studente prima di questa lezione ha appreso i contenuti e le modalità di interazione precedentemente acquisite nelle premesse a questo step. Il medium proposto della lim con il suo contenuto, consente di comunicare nelle modalità del dialogo, della lettura, della scrittura, della condivisione delle conoscenze. L'interazione ha lo scopo di generare senso critico, di costruire nuove conoscenze ed abilità nel confronto sociale.



STEP n° 12 La quarta rivoluzione: gli e-book

Descrizione della fase

In questa fase viene trattato il problema della attuale, seppur immatura, nuova Rivoluzione rappresentata dall'avvento degli e-book, dal problema dei supporti di lettura, dal rapporto con la LIM. Lo step si articola nella proposta iniziale di 4 pagine della LIM, alle quali se ne aggiungeranno altre ad opera della collaborazione tra docente-studenti e tra studenti.

Inizialmente gli studenti, attraverso gli stimoli proposti sulla LIM, discutono del problema introdotto, di vantaggi/rischi/benefici/costi ... Nodo di discussione essenziale è se l'e-book faciliti l'apprendimento. L'obiettivo è di imparare a sperimentare.

Descrivere i materiali didattici utilizzati

Nella fase di progettazione la docente inserisce un testo di Mario Rotta con link per stimolare la lettura e l'approfondimento sociale. Docente e studenti usano anche la scrittura a mano libera, le frecce, la lente di ingrandimento e abbelliscono una slide con inserimento di immagine sfondo. In una pagina di Notebook 10 viene inserito un video Di Gino Roncaglia sugli e-book e la quarta rivoluzione che rimanda al suo sito, interessante per le risorse. Tutti i materiali proposti sono risorse trovate in rete, che ne veicolano infinite altre.

Descrivere le caratteristiche della comunicazione

La comunicazione vuole spingere all'esplorazione di contenuti in rete sul problema prossimo venturo degli e-book a scuola e alla ricerca di quali reader/tablet sono sul mercato, dei loro difetti e peculiarità. La dialettica di classe si argomenta in una discussione e ricerca fonti e risorse internet. La partecipazione collettiva vuole indurre ad una navigazione proficua e documentata. Gli studenti intervengono vivacemente e annotano su una nuova pagina della LIM impressioni e domande.



Descrivere la funzione svolta dalla LIM nella fase in analisi

La LIM è lo scenario sociale, usato da studenti e docente, di lettura, ascolto video, creazione di annotazioni, marcatura di concetti, servendosi delle penne e software Notebook 10 della LIM. La lezione si bilancia in attività intersecate e ha la durata di un modulo.

Lo studente quando è pronto con nuove risorse apre nuove pagine su Notebook 10 per postare qualche prodotto nuovo che trova in rete.

Descrivere l'interazione con gli studenti

L'interazione con gli studenti, che stanno completando il modulo, si esplica in attività di ricerca, brainstorming, partecipazione e uso degli strumenti LIM, ascolto

STEP n°13 Organizzazione dei lavori di gruppo e il **WEBQUEST** (Protocollo)

Descrizione della fase

Nella fase vengono organizzati i lavori di gruppo che trovano il loro Protocollo di riferimento nel **Web Quest** creato dal docente, che ha elaborato il progetto e la struttura del modulo di conoscenza, insieme agli strumenti. Il docente ha predisposto gli ambienti di apprendimento e la modalità con cui saranno prodotti gli oggetti di conoscenza. I contenuti del lavoro di gruppo saranno opera degli studenti. Gli allievi, distribuiti in gruppi, svolgeranno le attività servendosi dei PC di gruppo, sui quali è installato il software della lavagna e che sono ubicati nel Laboratorio di Informatica adiacente alla classe. Ogni gruppo dispone di un ambiente comune di intergruppo e di gruppo ed individua gli scopi del proprio progetto e si interroga sulle ricadute didattiche ed educative di un prodotto all'interno del tema comune "Le 4 rivoluzioni". Sceglie il prodotto collaborativo, gli strumenti da utilizzare e le modalità di pubblicazione. Il docente sostiene (scaffolding) il lavoro dei gruppi, sollecita le attività e le commenta, facendo il punto sulla situazione. La mission di gruppo è definita da scadenze di consegna.



Esempio di come siano organizzate le consegne nel gruppo:

GRUPPO LA CULTURA ORALE

STRATEGIE DI LAVORO

1. Presentate il vostro gruppo.
2. Consultate i link e le istruzioni nel Web Quest.
3. Realizzate un protocollo delle azioni da compiere.
4. Costruite una Presentazione con le istruzioni fornite nel Web Quest.
4. Ricordatevi di fornire una Bibliografia Ragionata.
5. Pubblicate.

INDICATORI DI GIUDIZIO			
INDICI	DESCRIZIONE	VALORE 20/20	PUNTEGGIO 20/20
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	0-3	
COMPETENZE	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	0-3	
	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	0-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	0-4	
	Apporti originali e creativi	0-2	



PROTOCOLLO DI RIFERIMENTO

WEBQUEST

LAURA ANTICHI

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

LE QUATTRO RIVOLUZIONI

LA CLASSE SI ORGANIZZA IN 5 GRUPPI DI LAVORO. OGNI GRUPPO AVRA' A DISPOSIZIONE GLI STESSI MATERIALI (LINKS), MA DOVRA' SVILUPPARE ED APPROFONDIRE UN TEMA SPECIFICO. AVERE I MEDESIMI RIFERIMENTI HA IL VANTAGGIO DI CONOSCERE GLOBALMENTE IL PERCORSO COMUNE DELLA CLASSE E DI ESERCITARSI NELLE SCELTE PERTINENTI. LA NAVIGAZIONE PORTERA' GLI ALLIEVI ED ALLIEVE AD ARRICCHIRE LE RISORSE E A METTERLE A DISPOSIZIONE DEGLI ALTRI.

GRUPPI:

1. CULTURA ORALE,
2. CULTURA CHIROGRAFICA,
3. CULTURA DELLA CARTA STAMPATA,
4. CULTURA DEI MEDIA ELETTRICI ED ELETTRONICI
5. LA CULTURA A VENIRE DEGLI EBOOK



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento

Descrivere i materiali didattici utilizzati

Nella fase laboratoriale è prevista: la consultazione dei Link consigliati nel WebQuest di riferimento; l'utilizzo di applicativi e software, come indicato nel WebQuest. I documenti utilizzati per l'apprendimento saranno quelli reperiti on-line (pagine Web, .pdf e doc. on-line, considerati come una sorta di Learning Object complessi, immagini, mappe, video, audio); il libro di testo in adozione (Avalle Maranzana, pedagogia, Paravia TO 2010); i testi di W. J. Ong (a disposizione in Biblioteca), "Interfacce della parola", "Oralità e scrittura".

Alla fase di documentazione seguirà, dopo Brainstorming, la scelta dei materiali (documenti, audio, video, presentazioni) per buona parte disponibili in rete e la scelta delle metodologie di produzione da realizzare direttamente sul software della LIM o in una presentazione in .ppt salvata in .flash con Ispring. Se l'opzione preferita sarà quest'ultima la presentazione potrà essere inserita, mantenendo perfettamente le sue caratteristiche, su Notebook 10. Per la registrazione di audio e video si utilizzeranno applicazioni free presenti in rete.



WEBQUEST

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

STRUMENTI

VENGONO proposti tools del Web 2.0 gratuiti in locale, in remoto e in linea (in rete) per sperimentare, testare l'apprendimento e consolidarlo, per produrre contenuti multimediali disciplinari, per introdurre le diverse potenzialità della LIM. Esempi di applicazioni Web 2.0, come risorse free da utilizzare negli ambiti disciplinari: [GoAnimate](#), [Xtranormal](#) (narrazioni multimediali); [Gcast](#) e [Audioboo](#) (narrazioni vocali); [Penzu](#) (narrazioni personali) e [Glogster](#) (manifesti personali); [Slide](#), [Animoto](#), [Prezi](#), [Authorstream](#), [Slideserve](#), [Slideshare](#) (presentazioni on line); [dinkipage](#) (per creazione di pagine veloci on-line); [Vokle](#) o [Wiziq](#) (esempi di videoconferenza); [Scribblar](#) (condivisione on line); [Screenr](#) [Debut Video](#) (creazione video); [Quizbox](#), [Poll daddy](#), [Googledocs](#) (questionari); [Xtimeline](#) (creazione linea del tempo); [creazione diagrammi](#); [creazione rivista online](#); [manipolazione img](#); Esempi di Applicazioni specifiche disciplinari: Reader 2D (Mappe interattive, WebQuest)

IMPORTANTE!

Scaricare [Ispring](#) free per salvare il .ppt in .Flash ed inserirlo così nel software Notebook 10 di SmartBoard



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE

Corso di perfezionamento

WEBQUEST

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

RISORSE

<http://www.aiutoscuola.it/storia-della-comunicazione.html> <http://tiny.cc/h1rqi>
<http://tiny.cc/55qvz> <http://tiny.cc/ea85t>
<http://lgxserver.uniba.it/lei/personali/pievatolo/platone/ong.htm>
<http://lgxserver.uniba.it/lei/personali/pievatolo/platone/ong.htm#2>
<http://www.burioni.it/forum/santoro-mondo.htm>
<http://www.edscuola.it/archivio/ped/narrazione.pdf>
<http://www.lascaux.culture.fr/#/en/00.xml/>
<http://tiny.cc/ea85t>
<http://it.wikipedia.org/wiki/Oralit%C3%A0>
<http://www.apogonline.com/webzine/2004/03/12/10/200403121001>
<http://www.thanx.it/Web/Web-Writing/Oralita-secondaria.htm>
<http://www.thanx.it/Web/Web-Writing/08-Oralita-secondaria.pdf>
<http://walterongwork.pbworks.com/ORALITA'-E-SCRITTURA>
<http://www.cisenet.com/?p=742>
<http://www.paolopezano.it/pagAnicec/Pastorale%20delle%20comunicazioni/Lezione%205%20-%20Pastorale%20delle%20comunicazioni%20sociali.doc>
<http://www.politicamentecorretto.com/index.php?news=4138>

VAI ALLE RISORSE PER E-BOOK



WEBQUEST

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

RISORSE PER EBOOK

<http://www.lopinionista.it/notizia.php?id=476>

<http://tiny.cc/tbvuj> Bibliografia sugli ebook

<http://www.merzweb.com/> Roncaglia

<http://www.ebooklearn.com/libro/> La quarta

rivoluzione Sei lezioni sul futuro del libro

[http://www.geekissimo.com/2010/05/13/ebook-](http://www.geekissimo.com/2010/05/13/ebook-italiano/)

[italiano/](http://www.geekissimo.com/2010/05/13/ebook-italiano/) I migliori siti per scaricare ebook

<http://www.pdfgeni.com/> [http://www.pdf-search-](http://www.pdf-search-engine.com/)

[engine.com/](http://www.pdf-search-engine.com/) <http://www.data-sheet.net/> migliori

motori per cercare Ebook e Pdf

**CREA LA BIBLIOGRAFIA DI
GRUPPO SUGLI E-BOOK**



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento

WEBQUEST

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

PROGETTO

Ogni gruppo dopo aver navigato in rete produce una presentazione in .ppt da condividere con i compagni e da inserire nel software della lavagna nello spazio predisposto per il lavoro di gruppo. Molto importante è definire un protocollo delle azioni da compiere e preparare, alla fine del lavoro una Bibliografia ragionata.

Per pubblicare l'attività di gruppo si dovrà salvare la presentazione .ppt in Flash, dal momento che la LIM in uso è una Smart Board ed integra file . Flash mantenendone le caratteristiche originarie e dinamiche.

Naturalmente il file . ppt può essere inserito senza trasformazione in Notebook 10, ma a volte perde alcune funzionalità .

Caricare il proprio lavoro anche in Slideshare o in Scribd o in Youtube per condividerlo con altri. Potrà essere integrato, dopo il trattamento, nei Social Network.

**MODALITA' DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO:
VAI ALLA SCHEDA DI VALUTAZIONE**



WEBQUEST

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

TEST

- **Predisporre con il software della Lavagna Interattiva Multimediale qualche esercitazione di verifica e di comprensione.**
- *Si possono usare applicazioni on line per test (vedi strumenti) o Google Document - moduli.*



WEBQUEST

HOME

RISORSE

STRUMENTI

PROGETTO

TEST

VALUTAZIONE

INDICATORI DI GIUDIZIO

INDICI	DESCRIZIONE	VALORE 15/15	PUNTEGGIO 15/15
CONOSCENZE	Livello di approfondimento dei contenuti.	0-3	
COMPETENZE	Padronanza delle procedure e utilizzo di strumenti multimediali e software adatti.	0-3	
	Ricchezza e pertinenza della ricerca in rete (link proposti)	0-3	
CAPACITA'	Chiarezza e completezza del prodotto.	0-4	
	Apporti originali e creativi	0-2	

RISULTATO TOTALE CONSEGUITO in 15/15

Legenda

4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3	4	4-5	5	5,5	6	6,5	7	7,5-8	8,5-9	10

Descrivere le caratteristiche della comunicazione

La comunicazione è definita dalla natura del compito stesso, che è una pratica, costituita da “individui, mutuamente impegnati, un repertorio condiviso, un’impresa comune” (Wenger), caratterizzata dal lavoro cooperativo basato su differenziazione di ruoli, competenze. La comunicazione funzionale alla realizzazione comune dovrebbe realizzarsi nella negoziazione costante e attraverso la partecipazione di tutti. Il rapporto comunicativo ideale è quello basato su dinamiche dialogiche, relazionali ed interattive, che permettono di vivere l’apprendimento in una dimensione pragmatica, sociale e affettiva.

Descrivere la funzione svolta dalla LIM nella fase in analisi

Bisogna distinguere tra utilizzo della LIM come interfaccia comune a tutti gli studenti della classe e il suo software che può essere agito indipendentemente dalla LIM nel lavoro di gruppo su PC di gruppo. Nella fase operativa per gruppi si lavorerà sul software della LIM, installato sui PC di gruppo. Quando i prodotti di gruppo sono pronti vengono uploadati nel software della LIM a costruire il lavoro complessivo della classe. La Lim alla fine delle attività singole raccoglie, visiona, rende fruibile un prodotto intero, complesso ed articolato, che diventa patrimonio comune multimediale ed interattivo.

Descrivere l’interazione con gli studenti

La fase di gruppo descritta presuppone che il docente abbia fornito un canovaccio aperto, flessibile, condiviso di contenuti, strategie, strumenti, metodi, obiettivi.

L’interazione con gli studenti si basa su forme di condivisione e di dialogo interpersonale, nei quali domina la sicurezza per l’alunno di aver nel docente un sostegno, un riferimento e una competenza. L’interazione si basa sull’interdipendenza tra docente studente e tra studenti perché essa produce senso di responsabilità per quello che si sta realizzando insieme e per gli obiettivi. Il docente condivide materiali, risorse, critica, sostiene, aiuta a risolvere problemi tecnici, contenutistici, affettivi. Comunque, il docente non ha una relazione da pari con gli studenti perché introduce una regia, costituita da elementi di stimolo culturale, da direzioni di navigazione, da supporti progettati nella mediazione tra mondo dell’esperienza educativa informale e quella formale.



L'interazione è anche costruita, nel variare costitutivo dei processi di gruppo, come meta-azione, che coordina le funzioni tipiche del gruppo di aggregazione, quali lo scambio di idee, la definizione di regole, le pratiche di realizzazione progettuale. La meta-azione si esprime anche in un continuo feedback ed eventuale supporto alla riorganizzazione di relazioni problematiche.

Pianificazione, struttura, fasi dell'attività con la LIM

In relazione alla sceneggiatura della lezione e agli obiettivi che avete indicato descrivete la vostra proposta di lezione in relazione ai punti seguenti

La struttura della lezione

La docente, che ha un programma ministeriale da svolgere nell'ambito delle Scienze Umane per l'insegnamento delle Scienze Umane, sceglie di svolgere come Modulo Didattico "Dall'oralità alla scrittura". Questo modulo ha un alto contenuto nello sviluppo del pensiero Pedagogico, che ragiona e meta-riflette su educazione, istruzione e formazione, rapportati ai contesti di vita delle generazioni, sempre nuove e a venire. Istruirsi su qualcosa che non si sapeva prima e che appartiene al mondo della cultura sociale, educarsi con i mezzi del proprio profilo attitudinale, formarsi nell'integrazione esistenziale tra aspetti personali, sociali: tutto questo ha a che fare con i saperi e gli strumenti disponibili del conoscere.

Lo scenario induce a prendere consapevolezza che la formazione non è soltanto inculturazione, ma è soprattutto azione verso il futuro. Anche la "parola alata" dell'oralità ponendosi sulla linea del racconto, per rinsaldare i legami con il proprio retroterra culturale, si esprimeva in miti, metafore, immagini che preludevano a qualcosa oltre il passato, il presente; si situava al bivio futuro, carico di incertezze e perplessità.

Il modulo ha come finalità: quella di percorrere la storia dei saperi e delle sue tecnologie per arrivare al tempo presente, consentendo agli studenti di costruire saperi con gli strumenti più nuovi e motivanti della loro quotidianità.

La lezione con la LIM si struttura nella progettazione in pagine stimolo, destinate ad aumentare e a divenire la piazza del lavoro condiviso di tutta la classe, capace di integrare e di valorizzare ciò che in ciascuno è diverso e per ciò stesso destinato all'inclusione.



Il processo seguito è di porre un problema sotto forma di sviluppo storico, di svilupparlo producendo con strumenti, operando in uno scenario (setting tecnologico), usando la LIM come convergenza multimediale tra la realtà presente degli oggetti vicini e la rete, usandola come strumento relazionale. Successivamente il modulo viene gestito per l'approfondimento in piccoli gruppi.

Cosa fa il docente a casa e a scuola

A casa: organizza e riorganizza criticamente strategie; formula ipotesi; corregge compiti e prepara lezioni; legge; ricerca; programma; definisce /ridefinisce obiettivi; studia; partecipa a conferencing/ mailinglist; chatta; frequenta i SocialNetwork; cura la propria reputazione on line; usa la posta elettronica; naviga; gioca; vive la sua vita privata ...

A scuola: insegna; attiva relazioni; applica quanto ha pensato; sviluppa pensiero strategico; usa le tecnologie; si confronta con altri docenti e studenti; organizza; si auto monitora e critica; è adempiente rispetto alle regole; crea ambienti tecnologici di apprendimento anche quando non esistono; accoglie le proposte interessanti del territorio; partecipa agli organi collegiali; chiede/accetta incarichi; ascolta; beve qualche caffè ...

Cosa fanno gli studenti a casa e scuola

A casa: incontrano amici; giocano con i multimedia; fanno i compiti; chattano; vanno sui SocialNetwork; studiano; si rilassano ...

A scuola: partecipano se interessati, cercano di essere educati; a volte fanno proposte; lavorano volentieri in gruppo; amano usare le tecnologie; preferirebbero navigare piuttosto che ascoltare; preferiscono un impegno pratico; si stancano subito delle lezioni frontali da torpore profondo; resistono ...

Contesto e ambiente

Descrizione della classe \ classi coinvolte

La classe è una prima del Liceo delle Scienze Umane (Nuovo Ordinamento) ed è costituita di 29 allievi/e. La disciplina è Scienze Umane e prevede per il biennio l'insegnamento della Pedagogia e Psicologia

La riflessione formativa fa intravedere prospettive positive per la classe per il buon ascolto, l'attenzione ai temi proposti, la motivazione dimostrata. La classe è distribuita per livelli differenziati di capacità e coerenza applicativa. Gli apprendimenti individuali sono diversificati per abilità, per competenze acquisite ed



attivate. Alcuni alunni sono in grado di generalizzare e formalizzare in modo coerente, altri presentano ancora delle difficoltà generali e specifiche, legate a fragilità metacognitive. Anche il possesso dei codici linguistici è diverso qualitativamente in riferimento al grado di interpretare e di relazionare i dati. Presente nella classe alunna straniera di primo inserimento. Si ritiene che l'uso della LIM sia una perfetta occasione per la personalizzazione dello scambio comunicativo, per l'apprendimento individualizzato ed insieme sociale. Il modulo si articola in processi che sono di conoscenza con una forte applicazione pratico-tecnologica. Gli allievi intrecciano attività partendo da una radice comune di problemi proposti dalla docente e risultanti dalle azioni di ricerca degli studenti.

Luogo\luoghi in cui sarà svolta la lezione

La didattica è d'aula, attrezzata con una LIM (Smart Board) e due notebook, nella fase propedeutica iniziale e finale. In fase intermedia gli allievi lavorano e producono in gruppo nel Laboratorio di informatica attiguo all'aula. Usano Notebook 10 e anche programma MS PowerPoint, che poi convertono in .flash con Ispring (così che possa essere inserito nelle pagine Notebook, migliorandone la fruizione).

Materiali e tecnologie didattiche di cui si dispone

- :: Collegamento Internet
- :: LIM + 2Notebook in aula/classe.
- :: Pc del laboratorio di Informatica. Video proiettore.
- :: Libri, quaderni, penn USB, microfoni, cuffie.

Tecnologia LIM utilizzata:

- Smartboard



LIM e Contenuti Didattici Digitali

Comparando la progettazione di questa attività con il metodo che utilizzate abitualmente per condurre la lezione frontale, analizzare l'impatto sull'uso di supporti didattici in ambiente digitale e non digitale.

Elencare i supporti didattici che tipicamente usati nella lezione frontale

- *per la didattica delle Scienze Umane → Libri di testo, videocassette, lavagna luminosa, la lezione spiegata, immagini*

In relazione alla scelta dei supporti didattici, quali sono le principali differenze che si possono evidenziare tra la didattica in *ambiente digitale* (laboratorio, e-learning) e la didattica in *ambiente non digitale*?

La didattica digitale è una didattica in movimento. Suoi requisiti fondamentali sono: il collegamento internet; la LIM; PC. Tutto questo nella maggior parte delle scuole Superiori non è disponibile. In genere, quando va bene, è presente una lavagna in qualche classe e un laboratorio, sempre prenotato, dedicato a molte classi. Allora i contenuti digitali non possono essere fruiti nella quotidianità e con continuità.

Nelle classi di Scienze Umane è possibile fare qualcosa in quanto c'è la possibilità di accedere saltuariamente ad una classe con LIM. Le attività più costruttive sono quelle legate all'esplorazione e ricerca Web condivisa. Il laboratorio collegato ad Internet permette ai gruppi di produrre oggetti di conoscenza e di pubblicarli in rete sui Blog o sui SocialNetwork.

Quali sono le operazioni che docente e studenti realizzano con i supporti didattici in classe?

I supporti didattici in classe permettono di: vedere filmati a completamento delle lezioni o per stimolare discussioni su argomenti didattici; di commentare mappe; di analizzare rappresentazioni grafiche; di proiettare presentazioni con la lavagna luminosa; di ascoltare CD didattici.



In relazione alle operazioni sui supporti didattici, quali sono le principali differenze tra *ambiente digitale* e *ambiente non digitale*?

L'ambiente digitale rispetto al non digitale:

1. favorisce un maggior controllo di finalità e metodi;
2. permette una individuazione e valorizzazione di bisogni formativi;
3. realizza l'apprendimento in un'ottica di confronto e di collaborazione tra studenti, tra studenti e docenti;
4. garantisce flessibilità delle soluzioni didattiche;
5. ricorre al doing by doing;
6. sviluppa processi cognitivi di problem solving;
7. permette accesso a risorse sostenute da motivazioni personali;
8. fornisce canali di comunicazione multipla.

l'ambiente digitale rispetto al tradizionale:

1. è soggetto a maggiori inconvenienti (malfunzionamento degli strumenti elettrici o elettronici; mancanza improvvisa di connessione);
2. è meno protetto;
3. non sempre viene apprezzato dagli studenti perché presuppone mobilità, partecipazione.

NOTA PERSONALE

Per finire l'ambiente digitale, tanto apprezzato nel fuori scuola degli studenti, non è da loro preferito nella scuola perché non ha i paletti ben determinati del tradizionale e genera una sorta di incertezza circa i contenuti mobili e non impacchettati. Lo studente pensa che un'unità di apprendimento, definita nei suoi limiti possa essere talvolta una soluzione vantaggiosa: si sa esattamente quello che si deve fare e se lo si vuol fare si viene approvati (le istruzioni sono sulla confezione!).



Comunicare e insegnare in classe con la
LAVAGNA INTERATTIVA MULTIMEDIALE
Corso di perfezionamento

Con l'introduzione della LIM nelle classi cambiano le modalità di insegnamento e di apprendimento, come vi immaginate lo scenario futuro?

Con l'introduzione della Lim si realizza una conoscenza integrata e sociale. Si condividono: contenuti disciplinari, informazioni, documenti, file, immagini, video. Permette una maggiore presenza e garantisce attività adatte ad ognuno per l'imparare e il vivere in una dimensione di conoscenza aperta. Difficile immaginarsi lo scenario futuro. Per il momento si prospettano due orientamenti: una lavagna per classe; l'integrazione e uso degli e-book.