

Piano Nazionale per la diffusione delle Lavagne Interattive Multimediali 2011

LIM e ICT in classe: "sceneggiare" un segmento didattico

Corso	LIM
Titolo del segmento	Libro digitale
Nome del tutor	Emiliano Onori
Gruppo di lavoro ¹	Marco Quarato
Date di inizio e fine dell'attività	15/aprile
Calendario delle fasi dell'attività	15/maggio

1. Descrizione dell'attività

Descrivere sinteticamente l'argomento, le finalità formative e la metodologia didattica scelta.

- **Titolo**
Realizzazione di un libro digitale sugli aspetti anatomici del corpo umano
- **Tematica affrontata**
Prendendo spunto da alcune esperienze fatte in prima persona, questa unità didattica propone un'attività di ricerca che, a partire da una tematica scelta e un input dato, ha lasciato libertà nello sviluppo di una realizzazione su di un tema – quello del corpo umano – che è ancora oggi centrale per il campo della conoscenza del proprio corpo
- **Finalità e obiettivi di apprendimento**
Ciò che mi propongo è di utilizzare la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) per stimolare l'attenzione degli studenti e strutturare un modello formativo che permetta loro di analizzare questioni scientifiche complesse. La LIM è stata usata per affrontare l'esperienza di studio e realizzazione e per approfondire il rapporto fra le teorie e i fatti

¹ Alla voce "gruppo di lavoro" sono elencati i partecipanti all'attività. L'attività può essere indirizzata all'interno di gruppi di corsisti che appartengono alla stessa scuola, o a gruppi di interesse su discipline, temi e problemi specifici.

- **Metodologia**

Con gli studenti conduco attività di conoscenza di software atti alla realizzazione di libri digitali multimediali interattivi, dove poter inserire risorse reperite da internet su un tema dato.

2. Ideazione

Il paragrafo descrive sinteticamente la fase di ideazione del segmento didattico

- **Il contesto**

Classe prima indirizzo commerciale di un Istituto professionale alberghiero.

Classe formata da 14 allievi, 6 maschi e 8 femmine.

Stranieri 6.

Si allega situazione della classe

1. [conoscenze informatiche](#)
2. [uso degli strumenti](#)

- **Il problema di partenza**

Far conoscere il proprio corpo da un punto di vista anatomico portando gli studenti a percorrere una propria strada utilizzando software dedicati multimediali interattivi.

- **L'idea chiave**

L'utilizzo "spaziale" della LIM

Durante l'attività gli studenti sono stati coinvolti in prima persona. Le loro competenze "digitali" producevano un contesto di confronto/stimolo/confronto in cui il ruolo dell'insegnante veniva posto sullo sfondo, restando come facilitatore del processo, in relazione ai contenuti.

La gestione dei contenuti – emersi durante la fase della ricerca; elaborati nella fase successiva; tematizzati nella fase conclusiva; messi in condivisione – è stata molto ben strutturata dagli studenti stessi. La gestione su parete dell'interfaccia, si è rivelata il valore aggiunto principale in questo tipo di attività.

Avendo a disposizione strumenti che permettono loro di realizzare prodotti immediati e condivisibili, gli studenti si sono sentiti stimolati a rendere il più comprensibile possibile - in termini di condivisione "scientifica" del materiale - il loro lavoro.

- **La funzione della LIM e delle ICT**

Analizzare i meccanismi con cui vengono presentati alcuni materiali didattici nell'area di materiali condivisi elaborati col software autore della LIM, ha permesso di introdurre la questione storica del progredire delle conoscenze in ambito scientifico. In particolare, qui, abbiamo mantenuto centrale l'analisi delle conoscenze sul corpo umano, inserendole nel più vasto contesto della storia della scienza.

La struttura fisica della LIM ha facilitato le fasi di:

1. Documentazione dell'esperienza
2. Gestione di concetti complessi
3. Analisi di materiali condivisi

L'attività con la LIM ha permesso inoltre al singolo studente di usare tale mezzo tecnologico come strumento per confrontare le proprie conoscenze con quelle altrui, condividendo le competenze acquisite nell'ambiente formativo.

La Lavagna Digitale ha una superficie interattiva che offre l'opportunità di un approccio intuitivo agli strumenti di elaborazione e ristrutturazione dei materiali testuali.

Il setting di lavoro permette inoltre di analizzare materiali prodotti da altri e di mettere in condivisione il lavoro sperimentale fatto in classe.

Il software della lavagna permette di salvare ogni passaggio – ottimizzando così i tempi di svolgimento – e di esportare ciò che viene con esso elaborato. In questo modo, ogni fase può essere posta immediatamente in condivisione nella classe.

3. Progettazione

- **Risorse e strumenti digitali**

Elencare asset e software che si intende utilizzare nel corso dell'attività

Ho utilizzato risorse provenienti dal Web per stabilire la base di dati su cui lavorare.

Ci siamo serviti principalmente di un software Didapages [Didapages 1.1](#) non è un software opensource; il suo utilizzo è gratuito solo per l'uso educativo e non commerciale.

Ma andiamo con ordine: innanzitutto si tratta di un programma per Windows, si basa su Flash e permette di costruire facilmente dei libri interattivi e multimediali che possono essere utilizzati per l'autoformazione, l'insegnamento in classe o la formazione a distanza.

L'autore è Carlo Guedes dell'associazione [Fruits du savoir](#) che cura anche la produzione e la distribuzione del programma.

<http://www.googlebodybrowser.com/body.html> Il corpo umano in tre dimensioni.

www.ovo.com sito per reperire filmati sul corpo umano

<http://ipa-assisi.jimdo.com/> sito dell'insegnante contenenti lezioni di scienze motorie.

Per l'attività gli studenti hanno utilizzato gli strumenti offerti dal software autore della LIM: in particolare la penna e l'evidenziatore, l'editor di testo e di immagini.

Il forte legame collaborativo che si instaura grazie all'interazione "tattile" con i contenuti digitali, e "fisica" con i compagni di classe è un valore aggiunto ormai ben riconoscibile.

- **Organizzazione del materiale didattico**

Descrivere la modalità di utilizzo delle risorse indicando, ad esempio, se si intende realizzare una presentazione, predisporre degli esercizi, utilizzare simulazioni, etc..

Ho utilizzato il software autore della LIM, per organizzare i materiali reperiti e per rendere più facilmente accessibili le risorse (in allegato il [file](#) del software e la versione [pdf](#)).

Prima di ogni lezione ho preparato le schermate da impiegare in classe, raccogliendo il materiale (testi e immagini).

Durante la spiegazione si è utilizzato le immagini annotandole con alcuni semplici strumenti grafici disponibili nel software autore della LIM (forme, linee e frecce) oltre che con la scrittura a mano libera.

"Sceneggiatura" del segmento didattico

Descrivere il segmento didattico per macrosequenze di azioni. Individuare la funzione delle risorse e degli strumenti digitali (LIM, software, etc).

Sequenza 1

Descrizione della sequenza

Cercare in Internet il software Didapages, scaricarlo e installarlo sul computer.
Scaricare la guida e visionarla.
Addestrarsi all'uso del software.
Studio della grafica.



Funzione delle ICT nella sequenza

E' la base per realizzare un libro digitale

Cosa fa il docente

Indica il percorso da seguire

Cosa fanno gli studenti


Cercano utilizzando Google il software, effettuano il download, lo installano e ne studiano il funzionamento.

--	--

Sequenza 2

Descrizione della sequenza

Studio della multimedialita'

<p style="text-align: center;">Regolamento</p> <p>L'HIT BALL È UNO SPORT A SQUADRE</p> <p>(cinque contro cinque per gli over 14, sei contro sei per gli under) che può essere praticato in qualsiasi palestra: l'impianto ideale ha le dimensioni di 20 metri x 10 di base e 4 metri d'altezza.</p> <p>Si caratterizza per l'utilizzazione delle pareti e del soffitto come parte integrante dell'impianto di gioco e la conseguente utilizzazione di traiettorie di rimbalzo del pallone. Le porte hanno dimensioni notevoli (10 metri x 2,20) e il portiere tradizionale è sostituito da una linea di tre difensori.</p>  <p>Le partite sono suddivise in tre tempi da 15 minuti ciascuno (10 per gli under 14) con due intervalli di 5 minuti.</p> <p>I giocatori, che variano continuamente ruolo e posizione durante tutta la partita, sono dotati di bracciali di protezione e possono utilizzare qualsiasi parte del corpo per colpire il pallone.</p> <p>Dinamico, continuo e veloce, l'hit ball richiede coordinazione, prontezza di riflessi, agilità e rapidità di movimento, potenza nell'esecuzione dei colpi e buone doti di resistenza.</p> <p>Il pallone nel corso del gioco deve essere sempre in movimento, colpito o respinto (mai trattenuto).</p> <p style="text-align: center;">Video regolamento</p> <p style="text-align: left;">6</p>	<p>Il colpo finale di ciascuna azione (detto colpo decisivo) può essere effettuato dalla zona di difesa (due punti in caso di realizzazione) o dalla zona d'attacco (un punto).</p> <p>Le sostituzioni (cambi volanti) avvengono senza alcun limite e senza interrompere il gioco.</p> <p>L'arbitro è tenuto ad interrompere il gioco solo in caso di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - attribuzione dei punti in seguito della realizzazione di un hit (da due o da un punto); - invasione del campo avversario (solo se vantaggiosa e/o pericolosa); - scadere dei cinque secondi disponibili per ciascuna azione di gioco. <p>In altre circostanze l'arbitro decreta la cosiddetta azione bruciata, segnalando l'infrazione che l'ha determinata:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doppio colpo consecutivo da parte di un giocatore; - colpo decisivo effettuato con i piedi con azione di calcio; - colpo decisivo effettuato in zona franca; - pallone trattenuto o "accompagnato"; - permanenza di più di tre giocatori in zona di difesa. <p>Le partite terminano sempre con una squadra vincitrice in quanto il pareggio non è contemplato dal regolamento.</p> <p>In caso di parità al termine del tempo regolamentare si procede pertanto a un over-time a punteggio.</p> <p style="text-align: center;">Video tecnica e tattica di gioco</p> <p style="text-align: right;">7</p>
--	--

Funzione delle ICT nella sequenza

Cosa fa il docente

Uso specialistico del programma

Assiste gli studenti

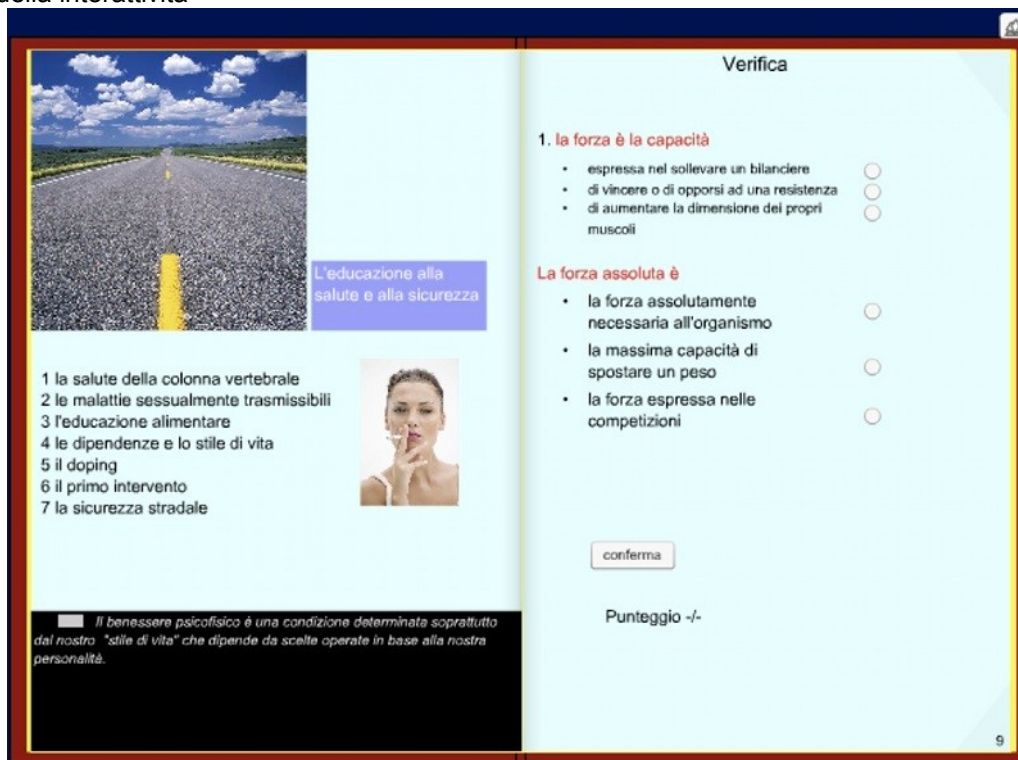
Cosa fanno gli studenti

Provano le varie tipologie di multimedialità e scelgono quelle più opportune.

Sequenza 3

Descrizione della sequenza

Studio della interattività



Funzione delle ICT nella sequenza

Strutturazione dell'autovalutazione e delle verifiche intermedie e di step

Cosa fa il docente

Illustra le varie modalità di verifica

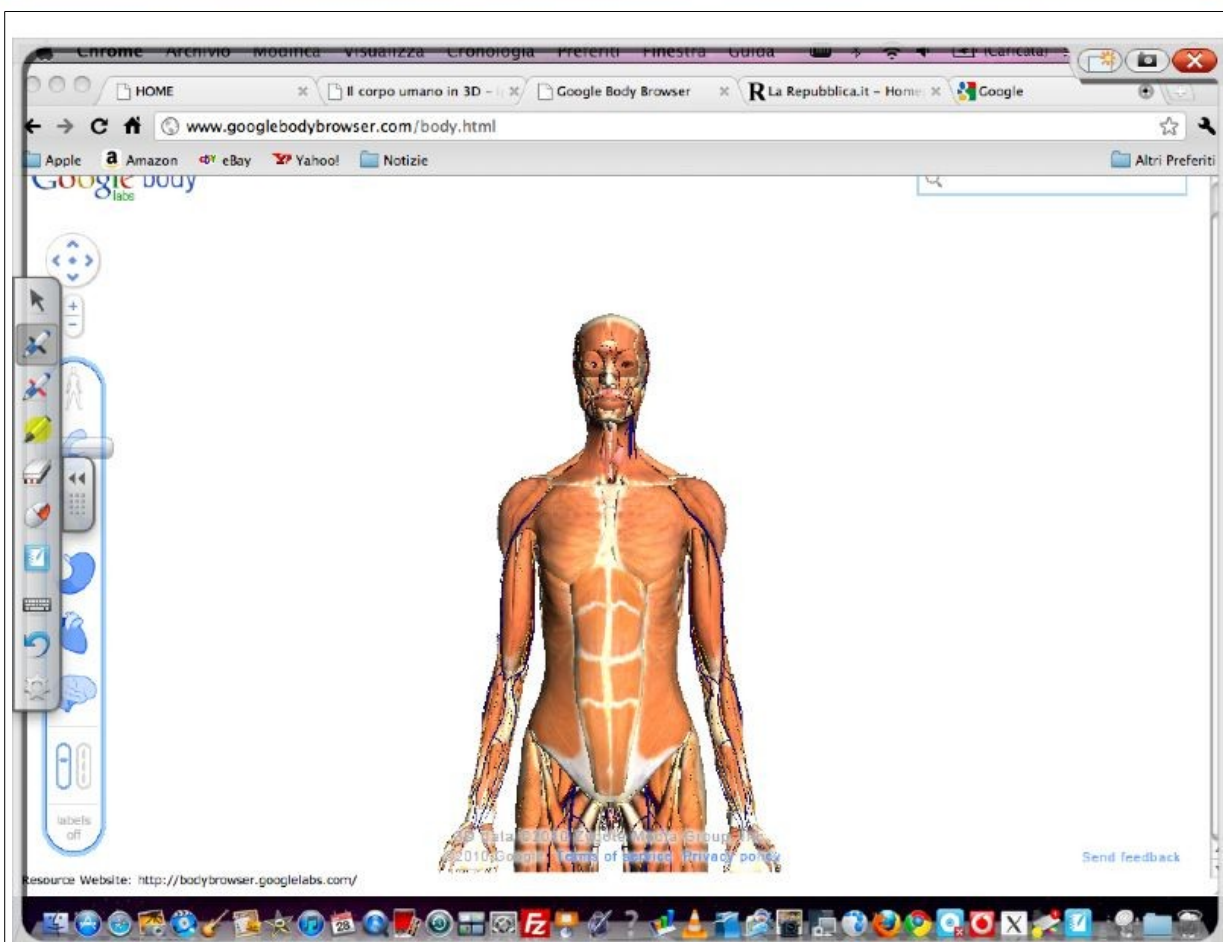
Cosa fanno gli studenti

Strutturano le verifiche

Sequenza 4

Descrizione della sequenza

Studio dell'argomento da trattare



Funzione delle ICT nella sequenza	Cosa fa il docente
Uso del programma http://www.googlebodybrowser.it	<i>Illustra come strutturare il lavoro</i>
	Cosa fanno gli studenti <i>In gruppo scelgono i contenuti e li strutturano</i>

Sequenza 5	
Descrizione della sequenza	
Funzione delle ICT nella sequenza	Cosa fa il docente
	Cosa fanno gli studenti

4. Riflessioni sull'attività

Ambiente di apprendimento e organizzazione dell'attività didattica

Quale influenza ha avuto la presenza del setting tecnologico (LIM-Proiettore-pc etc...) nella progettazione dell'attività e nelle scelte metodologiche?

.L'attività sopra descritta è ripetibile semplicemente introducendo un diverso tema della ricerca e accludendo un materiale di studio (input) coerente con la ricerca che si vuole svolgere.

Si propone di progettare - individualmente o in collaborazione con altri corsisti - e sperimentare in classe un'attività didattica analoga. Cambiando il tipo di materiale, tale modello di attività può essere utilizzato per creare una nuova rete di ricerche correlate e collegate tra loro con altre classi o scuole.

Il lavoro di progettazione dovrà inoltre comprendere:

- ⤴ una fase di ricerca in rete di risorse idonee;
- ⤴ la compilazione di una sitografia relativa ai repository da cui si sono attinte, da condividere con il tutor e la classe virtuale.

Quali sono i vantaggi e quali i vincoli che pone questo nuovo setting di apprendimento?

.....

.....
.....
.....
.....
.....

Quali sono i vantaggi rilevati nell'utilizzo della/e **risorse**? Quali i vincoli e le difficoltà incontrate?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ricadute percepite/osservate

Quali ricadute hai percepito e/o osservato rispetto a :

- *Livello di motivazione, attenzione e coinvolgimento degli studenti*

.....
.....
.....

- *Livello di competenza digitale degli studenti*

.....
.....
.....

- *Efficacia dell'attività progettata in funzione degli obiettivi di apprendimento*

.....
.....
.....

