

PROPOSTA FORMATIVA

Titolo

L'ipertesto come metafora del sapere

Nome e Cognome del Formatore Eleonora Budri

Percorso

Discipline umanistiche e TIC – Livello base

Sede del Corso

I.C. Piove di Sacco (PD)

Calendario del Corso:

- Data: 29 ottobre 2014 dalle ore 15,30 alle ore 17,30
- Data: 12 novembre 2014 dalle ore 15,30 alle ore 17,30
- Data: 3 dicembre 2014 dalle ore 15,30 alle ore 17,30

Note operative per i corsisti

Durante gli incontri è possibile (ma non necessario) utilizzare dispositivi personali (tablet, computer portatili,...).

Si raccomanda comunque di avere sempre a disposizione unità di archiviazione dati (chiavette USB).

ABSTRACT

L'ALBERO DELLE FIABE – L'ipertesto come metafora del sapere

Obiettivi perseguiti e risultati attesi dagli studenti

Per la definizione degli obiettivi e dei risultati attesi si fa riferimento in particolare alle:

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE TRASVERSALI :

- Comunicazione verbale orale
- Comunicazione verbale scritta
- Espressione e creatività non verbale
- Rilevazione e rielaborazione dati informativi in diversi contesti ; Connessione tra i saperi
- Rilevazione e soluzione di situazioni problematiche

Rete Scuola Digitale Veneta

- Utilizzo di tecnologie informatiche e comunicative
- Autonomia operativa
- Partecipazione e motivazione ad apprendere
- Autonomia personale
- Responsabilità civile ed etica

Le **finalità didattiche** più forti possono essere individuate in particolare in questi ambiti:

- sviluppo di abilità espressivo-creative;
- sviluppo di capacità di riflessione poliprospektiva: confronto di identità, di commenti, esperienze di vita, valutazione di un problema da più punti di vista, multiculturalità;
- sviluppo di capacità di riflessione "meta": metasemantiche, metacomunicative, metacognitive;
- sviluppo di abilità progettuali complesse: imparare a organizzare, a "fare un progetto".

Gli **obiettivi raggiungibili ipotizzati**, individuati a prescindere dai contenuti specifici proposti dagli insegnanti, sono perciò in relazione a:

METODO DI LAVORO

- Sviluppare capacità progettuali
- Sviluppare capacità organizzative e senso di responsabilità
- Sviluppare capacità logiche, di elaborazione, confronto, associazione o selezione
- Sviluppare capacità di osservazione o percettivo/visive
- Sviluppare abilità linguistiche, creative, espressive o comunicative
- Imparare ad operare in un orizzonte multidisciplinare o interdisciplinare
- Sviluppare capacità di riflessione poliprospektiva
- Sviluppare capacità di riflessione metacognitiva o metacomunicativa
- Sviluppare atteggiamenti critici o capacità critiche
- Sviluppare nuove metodologie di studio e di apprendimento (imparare ad imparare)

RELAZIONI

- Imparare a collaborare all'interno di un gruppo
- Ridefinire il rapporto tra studenti e insegnanti
- Agevolare la personalizzazione dei percorsi formativi
- Imparare a confrontarsi con interlocutori remoti o non abituali
- Sviluppare un atteggiamento interculturale o multiculturale

UTILIZZO DEL COMPUTER

- Familiarizzare con il computer e acquisire "manualità" informatica
- Imparare ad utilizzare un sistema di comunicazione multimediale
- Sviluppare abilità logico-informatiche e capacità di programmare per oggetti

MOTIVAZIONE ALLO STUDIO

- Accrescere la motivazione degli alunni in generale
- Accrescere la motivazione e la partecipazione di soggetti "deboli" o poco coinvolti
- Stimolare interesse e sensibilità nei confronti di un determinato problema
- Motivare allo studio di una determinata disciplina
- Agevolare l'acquisizione di cognizioni in specifici ambiti disciplinari
- Potenziare o "rinforzare" conoscenze acquisite diversamente

In ambito tecnologico:

Rete Scuola Digitale Veneta

- Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
- Contribuire a pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto e a realizzare i progetti in modo collaborativo, seguendo una definita metodologia progettuale
- Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni
- Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi
- utilizzare le TIC nel proprio lavoro per narrare, comunicare, usufruire di risorse
- Produrre e comunicare materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali ...)
- Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo
- utilizzare strumenti informatici e di comunicazione

Gli indicatori di valutazione potranno essere perciò individuati anche in relazione a:

- Lavoro individuale
- Relazione/Collaborazione
- Autocorrezione
- Capacità di assumere diversi ruoli in un gruppo di lavoro
- Capacità di problem solving
- Riflessione/Sintesi

Moduli e attività

• Modulo 1

- Quadro teorico di riferimento dell'attività proposta e condivisione del progetto.
- Scelta dell'ambiente di lavoro: Ms Word, MsPowerPoint/OpenOffice Impress, Smart Notebook

Fase di authoring

- Definizione di un semplice schema del progetto in forma grafica (storyboard / flowchart)
 - Scelta della pagina iniziale (scenario base) e delle altre pagine (scenari secondari):
 - Creare una mappa, un indice o uno schema attraverso una rete non sequenziale di collegamenti ipertestuali;
 - Progettare la rete di relazioni tra i contenuti;
- Organizzazione del progetto didattico: raccogliere e organizzare le idee per temi o obiettivi didattici, ricercare o produrre il materiale (fotografie, disegni, registrazioni audio, video, scannerizzazioni...)
 - Identificare le informazioni/i concetti che potrebbero essere presentati con oggetti multimediali. Dove inserire immagini, audio, video?
 - Che materiali si vorrebbero utilizzare nel progetto?
 - Come reperire i materiali da inserire nel progetto?
- Distribuzione dei compiti ai componenti del progetto
- Pianificazione dei tempi e delle modalità di condivisione e realizzazione dell'attività (a gruppi/ singoli/ibrida, in modalità blended (parte del lavoro in presenza/parte a distanza)

• Modulo 2

Rete Scuola Digitale Veneta

- Analisi dei “nodi” dell’ipertesto (le unità di informazioni irrinunciabili, i titoli delle singole “pagine” dell’ipertesto) e dei loro legami: stabilire l’interconnessione dei vari testi tra di loro, ricercare le parole calde e le associazioni hot word/testo.
- Pianificazione della navigazione: casuale (determinata dall’utente) o prestabilita (determinata dall’autore).
- Raccolta, scelta e utilizzo dei materiali del corredo multimediale..
- Definire le regole : layout delle pagine, dimensioni delle pagine, lunghezza dei testi in base allo spazio disponibile, fonts, giustificazione testi, pulsanti...).
- Distribuzione dei compiti ai componenti del progetto
- Pianificazione dei tempi e delle modalità di condivisione e realizzazione dell’attività (a gruppi/ singoli/ibrida, in modalità blended (parte del lavoro in presenza/parte a distanza)

• **Modulo 3**

- Elaborazione, revisione e ottimizzazione del progetto.
- Analisi delle criticità incontrate e valutazione della proposta.

Dotazioni tecnologiche e ambienti digitali di apprendimento

L’attività proposta richiede almeno una classe con la LIM (preferibilmente Smart) e la disponibilità del laboratorio di informatica dotato di un numero di postazioni (in rete Lan, S.O. Windows con suite applicativi Ms o Open Office; software utilizzati: Cmap o Mind manager; Audacity; VLC;) corrispondente al numero degli insegnanti partecipanti al corso. In entrambi gli ambienti deve essere disponibile il collegamento Internet.

Si è scelto di utilizzare software comuni e in parte già noti alle scuole e ai docenti (quindi immediatamente fruibili) perchè il percorso proposto vuole porre l’accento più sui processi di elaborazione e le modalità di realizzazione del progetto che su contenuti e abilità prettamente tecnologiche.

Anche gli ambienti digitali individuati (e i relativi settings) proposti rispondono a questi obiettivi:

l’aula Lim infatti viene utilizzata in fase iniziale nella del percorso, nella elaborazione della mappa concettuale (fase di brainstorming) e, successivamente, come facilitatore della condivisione di contenuti. In questi casi la Lim è elemento “di rottura” del tradizionale setting frontale, poichè ha il compito di agevolare la condivisione di idee.

Parte delle attività verrà svolta a gruppi più ristretti (3/5 componenti) in laboratorio (didattica laboratoriale) : questo ambiente infatti facilita l’attivazione di modalità di lavoro cooperativo e collaborativo. Si punterà perciò sulla collaborazione reciproca nel gruppo e tra i gruppi, senza definire ruoli precisi e privilegiando in questo modo il processo, più che il prodotto.

Il processo di realizzazione di obiettivi comuni comporta infatti l’acquisizione da parte di tutti di alcune abilità fondamentali, poichè l’apprendimento cooperativo è un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo, finalizzato al raggiungimento di nuove abilità e conoscenze attraverso:

o La condivisione del lavoro

o Il superamento della rigida distinzione dei ruoli

o Il superamento del modello trasmissivo della conoscenza

In tal modo si intende cercare di dare vita ad una comunità di apprendimento.

Produzioni dei corsisti

Verrà proposto ai corsisti di cooperare alla costruzione del prodotto a partire dallo schema di progetto e via via elaborando, singolarmente o a gruppi, gli oggetti da collegare alle hot words / links. Gli oggetti collegabili possono essere suoni, immagini, esercizi riferiti al percorso scelto e allo specifico contesto di riferimento (classi, età alunni, PSP,...)

Rete Scuola Digitale Veneta

I materiali reperiti/creati verranno condivisi anche con il supporto della LIM.

Esperienze didattiche personali in riferimento al tema proposto:

Produzioni multimediali ed ipermediali:

- “Storia della gabbianella e del gatto che le insegnò a volare”
- Progetto di Educazione ambientale
- Storie Games

Adattamento della proposta ai vari ordini e gradi scolastici

Nell’elaborazione del percorso si è scelto di prendere in esame la fiaba, poichè è un testo narrativo motivante e ben conosciuto dagli alunni. La fiaba presenta inoltre una discreta varietà di strutture e contenuti che si prestano ad agganci intra e interdisciplinari utilizzando la tecnica ipertestuale. Tuttavia, processi e tecniche analoghe possono essere proposte e sperimentati in ambito storico, geografico, scientifico...

Il percorso è perciò adattabile, seguendo gradi diversi di complessità tecnica e proponendo contenuti diversi, sia alla Scuola primaria che alla Scuola secondaria I°.

Indicazioni bibliografiche

La letteratura digitale. (*Sintesi in lezione frontale del capitolo, “La letteratura digitale” di F. CIOTTI - G. RONCAGLIA, Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media, Laterza, 2001, p.364-73 e di U. ECO, Sulla letteratura, Bompiani, 2002, p.18-22*)

Computer e creatività. (*Sintesi in lezione frontale dell’articolo di M. A. BODEN, “Uso del computer e creatività” in W. BYNUM - H. MOOR (a c. di), La fenice digitale. Come i computer stanno cambiando la filosofia, Apogeo, 2000, p.341-52*).

G.P. Landow, *L’ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, Bruno Mondadori ed., Milano 1998

Iperestualità Aperta - CritLink Mediator Per La Collaborazione In Rete. *Seminario-Laboratorio del prof. Davide Suraci - ITAS “Matteo Ricci” - Macerata, 19-20-21 marzo 1999.*

Dialogo Sopra i Minimi Saperi dell’ipertesto... *Riflessioni sull’ipertesto in Italia e trascrizione di dialoghi insieme a distanza fra Davide Suraci, Enrico Galavotti e Felice Lacetera.* Articolo divulgativo di Davide Suraci - Anno 2004

Siti web di riferimento

“L’ipertesto, una nuova frontiera per la lettura?” In <http://selacapo.net/new/tecnology-e-co/2011/06/27/lipertesto-una-nuova-frontiera-per-la-lettura-2/>

<http://www.psase.it/>

<http://www.istruzione.lombardia.gov.it/>

www.indire.it

www.conquistaweb.it

<http://lavagna.wordpress.com/software/>

<http://nuke.multimedididattica.it/>

<http://www.mestierediscrivere.com/>

www.apprendereinrete.it

www.mondadorieducation.it

www.impariamo a scrivere.it