



Università di Pisa

Corso di Laurea Magistrale in Informatica Umanistica

Seminario di cultura digitale

”Didattica e nuove tecnologie”

Professoressa: Enrica Salvatori

Simona Corcelli

Professoressa: Maria Simi

Matr. 512466

Anno Accademico 2014/2015

Indice

| | |
|---|-----------|
| Indice | 1 |
| 1 Introduzione | 2 |
| 2 Evoluzione del concetto di nuove tecnologie didattiche | 3 |
| 3 Edutainment | 5 |
| 4 Il progetto di "Animazione per la didattica multidisciplinare" | 7 |
| 4.1 Specifiche | 10 |
| 4.1.1 Ideazione del soggetto | 10 |
| 4.1.2 Storyboard | 12 |
| 4.1.3 Disegno | 13 |
| 4.1.4 Ripresa | 14 |
| 4.1.5 Montaggio | 14 |
| 4.1.6 Tempi di attuazione | 16 |
| 4.1.7 Problematiche riscontrate | 16 |
| 4.1.8 Valutazioni | 17 |
| 4.1.9 Questionario di gradimento | 18 |
| 4.1.10 Verifica | 23 |
| 5 Conclusioni | 27 |
| Riferimenti bibliografici | 28 |

1 Introduzione

Con "nuove tecnologie didattiche" si intende tradurre la sigla americana ICT (Information and Communication Technologies), con la quale viene identificato l'insieme delle tecnologie che consentono il trattamento e lo scambio delle informazioni, siano esse testuali, visive o sonore, in formato digitale. Queste tecnologie hanno portato profondi cambiamenti nella società, non solo a livello economico, ma anche sociale. Nello spazio di una generazione si è passati ad un mondo in cui le dinamiche, le metodologie e i canali di informazione si sono moltiplicati, creando difficoltà di comprensione e di comunicazione intergenerazionale e, di conseguenza, problemi ad educare i giovani. La loro comprensione e aspettativa delle scienze sono mediate dalle esperienze multimediali e dall'utilizzo delle nuove tecnologie, che prediligono un metodo in grado di agevolare le connessioni ed i salti concettuali. Tuttavia le conquiste tecnologiche recenti non hanno trovato terreno fertile nel mondo scolastico, anche a causa del corpo docente che non sempre è stato sufficientemente motivato a recepirle. Nel contempo gli studenti se ne sono appropriati per i loro usi, amplificando la separazione tra generazioni. E' necessario quindi riavvicinare la scuola ai suoi studenti, e questo può essere fatto solamente tenendo conto del contesto profondamente mutato in cui essi vivono.

Fin dall'ingresso delle nuove tecnologie nella didattica, si è cercato di capire come sarebbe stato possibile utilizzare il computer per insegnare, e sono state elaborate diverse tipologie di rapporti tra docente e studente mediati

dalle macchine. Nel progetto "Animazione per la didattica multidisciplinare", che vedremo in seguito in dettaglio, viene posto un nuovo modo di lavorare in classe, non solo utilizzando le tecnologie ma sfruttando un approccio alla didattica multidisciplinare e totalmente nuovo dove insegnanti e discenti mediante le tecnologie seguono un percorso di cooperazione, punto fondamentale della riuscita del suddetto progetto.

2 Evoluzione del concetto di nuove tecnologie didattiche

La data di nascita nelle tecnologie dell'insegnamento viene fatta coincidere con la pubblicazione dell'articolo *The science of learning and the art of teaching* (1954), in questo articolo Skinner¹ descrive in modo dettagliato la sua teoria comportamentista dell'apprendimento, caratterizzata dall'importanza del rinforzo positivo nell'agevolare l'apprendimento. Il docente però talvolta non si rivela uno strumento efficace nel fornire un feedback immediato, e non può garantire un rinforzo sollecito, frequente e rapido che possa portare ad un'acquisizione efficace di concetti (Skinner, 1954). Skinner propone come soluzione di affidare questo ruolo alle macchine guidate da sequenze di azioni programmate. Le lezioni vengono suddivise in unità (frames) al termine di ognuna delle quali si pongono delle domande per verificare se il discente ha appreso le nozioni del frame concluso (Pulcini, 2004). In caso positivo, lo studente può passare al frame successivo, altrimenti deve ripete-

¹Burrhus Frederic Skinner (Susquehanna, 20 marzo 1904 – Cambridge, 18 agosto 1990) è stato uno psicologo statunitense.

re il modulo al quale non ha saputo rispondere: in questo modo non solo lo studente viene seguito in modo individuale dalla macchina, ma l'insegnante viene anche liberato dall'incarico di dover segnare le risposte giuste e sbagliate (Skinner, 1954). Il vedere le tecnologie didattiche in quest'ottica ha portato naturalmente a delle forti critiche e contrapposizioni tra i sostenitori che propugnavano l'utilizzo delle macchine come strumenti per ottimizzare l'insegnamento e coloro che invece le consideravano un pericolo in quanto avrebbero reso meno umano il rapporto tra docente e allievo: questo perché le macchine venivano proposte da Skinner come sostituti dell'insegnante. Purtroppo tale visione ha condizionato in parte, e continua tuttora a farlo, l'accettazione e il corretto inserimento delle nuove tecnologie didattiche nella scuola: per cambiare questo stato di cose, l'approccio pedagogico all'informatica si è assunto il compito di ricercare tecnologie con appropriate finalità didattiche e formative. Si sta assistendo quindi ad un cambiamento di opinione nei confronti delle nuove tecnologie, anche se a livello istituzionale, esse vengono intese ancora come sostituti del docente. Nonostante questo equivoco le nuove tecnologie didattiche si stanno affermando come valido aiuto nell'ottica di un metodo costruttivista, ed è curioso come un efficace alleato della didattica che vede lo studente al centro del processo di apprendimento sia nato proprio dalla teoria pedagogica alla quale il costruttivismo si è sempre opposto: il comportamentismo.

3 Edutainment

Idee, fatti, cose, persone: tutto può essere gradevolmente ed efficacemente comunicato attraverso il gioco. Per Edutainment o Intrattenimento educativo si intende una forma di intrattenimento finalizzata sia ad educare sia a divertire. L'edutainment solitamente cerca di educare e di far socializzare le persone tramite momenti incastonati all'interno di altre forme di intrattenimento, soprattutto di ambito familiare, come i programmi televisivi, i videogiochi, i film, la musica, i siti web, i software ecc.

Il termine edutainment è un neologismo coniato da Bob Heyman mentre produceva documentari per la società National Geographic. L'espressione è nata dalla fusione delle parole educational (educativo) ed entertainment (divertimento). Si potrebbe tradurre con divertimento educativo. Il termine edutainment è stato utilizzato inizialmente per indicare le forme di comunicazione giocosa finalizzate alla didattica. Il concetto si è esteso ad indicare tutto quanto può essere comunicato, grazie al gioco, in modo simpatico e produttivo. E' inoltre usato per riferirsi a quel settore dell'e-learning che cerca di trasmettere dei concetti chiave in modo divertente.

Moltissime ricerche realizzate con tecniche differenti in differenti contesti di tutto il mondo hanno mostrato negli ultimi venti anni che il successo di un manager o di un tecnico non dipende tanto da quello che sa già, quanto dalla rapidità e dall'efficacia con cui riesce a imparare. L'apprendimento fa la differenza. Forma la competenza delle persone, influenza il modo in cui si relazionano con gli altri. Fa realizzare gli obiettivi degli individui, delle aziende

e delle società. Fondamentali sono la centralità di chi impara, il piacere di imparare, l'utilità per il lavoro di quello che si impara, i benefici economici e sociali che se ne ricavano. L'apprendimento considera le esperienze, i modi e i ritmi individuali di sviluppo della conoscenza. È concretezza, riflessività critica, dialogo e collaborazione, come indicano i principi consolidati del:

- apprendere facendo,
- approccio attivo all'apprendimento, non accontentandosi di prendere le cose per scontate,
- acquisire conoscenza con gli scambi informativi,
- apprendimento in gruppo, dando e ricevendo sostegno conoscitivo e affettivo.

L'apprendimento promuove l'autonomia di riconoscere, affrontare e risolvere i problemi. Si distingue dalla formazione, che è dipendenza dal sapere erogato dal docente, separatezza tra conoscere e intervenire.

I modelli pedagogici si vanno evolvendo verso un uso integrato dei mezzi di comunicazione di massa nei percorsi scolastici, realizzati e rimodellati in base alle reali esigenze delle diverse classi. L'insegnante si avvale, attraverso diversi sussidi multimediali realizzati secondo le caratteristiche del linguaggio edutainment, ogni giorno di strumenti e mezzi di comunicazione di massa al servizio della didattica. Si tratta dunque di un'alleanza forte e allo stesso tempo necessaria per la sopravvivenza di tutti gli attori coinvolti nei processi di formazione ed educazione nazionali. La scuola può usare così i media a scopo educativo, mentre questi ultimi, a loro volta, evolvono verso una nuova

strutturazione convergente delle risorse sfruttando al meglio e secondo una logica integrata le novità introdotte con l'avanzare del processo di innovazione tecnologica.

La scuola come istituzione stenta naturalmente a seguire il cambiamento, ma dovrà farlo: dovrà innovarsi e aggiornarsi per stare al passo con il progresso tecnologico.

Le scienze informatiche, gli ipertesti, i multimedia, hanno già aperto uno spiraglio determinante per nuove forme di apprendimento, che si fondono nel campo d'incontro definito edutainment. Quest'ultimo offre loro mille possibilità e molteplici sfumature per unire gli spazi esistenti tra lo studio e il divertimento, tra il gioco e l'impegno.

4 Il progetto di "Animazione per la didattica multidisciplinare"

Considerando che l'avanzamento tecnologico a cui abbiamo assistito negli ultimi decenni ha prodotto i cosiddetti "nativi digitali"² e tenendo conto del fatto che un uso appropriato della multimedialità e delle nuove tecnologie può incidere sulla motivazione degli studenti, rendendo le occasioni di apprendimento più accattivanti e stimolanti, è nato il progetto didattico "Animazione per la didattica multidisciplinare".

Il fine del progetto è quello di far utilizzare in modo consapevole i metodi e gli strumenti multimediali, in particolare sviluppando un lavoro - una animazione - che unisca le esperienze relative al disegno a tecniche di animazione

²soggetti che entrano in contatto con la tecnologia digitale fin dalla tenera età.

tradizionale, e ottenendo in tempo reale la sintesi dei due momenti creativi. Le motivazioni che mi hanno portato all'ideazione di questo progetto sono molteplici:

- è un modo semplice ed efficace per favorire lo sviluppo di competenze linguistiche, informatiche, musicali e artistiche;
- aiuta a sviluppare la creatività;
- sviluppa la capacità di collaborare e lavorare in gruppo;
- fa uso di un linguaggio familiare agli studenti, cresciuti guardando cartoni animati e siti Internet ricchi di animazioni e abituati quindi ad associare l'animazione con il divertimento;
- avvicina i ragazzi alle tecnologie creando nuovo entusiasmo intorno al processo di insegnamento/apprendimento.

L'Istituto scolastico che ha ospitato il progetto è l'I.C. Renato Fucini di Pisa. Ogni docente dell'Istituto poteva decidere liberamente se aderire o meno al progetto e una volta raccolte le adesioni le classi aderenti sono la 1C e la 2C per la sede centrale e la 1E, 2E, 3E e 2G per la sede succursale. In particolare per le classi 1C, 2C, 1E e 2G le attività si sono svolte nelle ore scolastiche mentre per la 2E e 3E le attività si sono svolte il pomeriggio. Il tutto per il coinvolgimento di circa 100 alunni e 8 docenti.

Per realizzare le animazioni gli alunni sono stati divisi in gruppi con una selezione casuale controllata. Inoltre ad ogni membro del gruppo è stata

assegnata una responsabilità - tenendo conto anche delle loro preferenze e propensioni - relativa alle varie fasi del progetto, riassumibili in cinque punti:

1. Ideazione del soggetto
2. Storyboard
3. Disegno
4. Ripresa
5. Montaggio Audio/Video

Va specificato che nonostante le responsabilità attribuite a ciascuno tutti hanno lavorato su ogni fase del progetto. Quindi se un gruppo è composto da cinque componenti, questi realizzeranno cinque storie, cinque storyboard, ecc... poi in base alla scelta di tutto il gruppo verrà selezionata solamente una delle suddette, quella da realizzare come definitiva.

Il lavoro si è mosso sotto la guida costante di un adulto, ma gli studenti si sono sentiti liberi di sperimentare e quindi imparare dagli eventuali errori causati dalle loro decisioni per sviluppare le varie fasi del progetto.

Dopo la disposizione in gruppo è iniziata la progettazione dell'animazione, sotto la mia guida e quella dei docenti di riferimento. Infatti trattandosi di un progetto multidisciplinare le varie fasi della progettazione sono state divise anche in base alle competenze degli insegnanti:

- Ideazione del soggetto e concetti chiave per la realizzazione dell'animazione con il docente di Italiano;
- Storyboard e Disegno con il docente di Arte;

- Ripresa e Montaggio Audio/Video con il docente di Informatica e di Musica.

Gli alunni, dopo una prima fase di training, dove hanno appreso i concetti chiave, sono passati alla fase operativa del progetto. Nei paragrafi successivi vedremo i dettagli.

4.1 Specifiche

Le fasi di progettazione sono state sostanzialmente cinque, di seguito vedremo in dettaglio alcune nozioni teoriche, esplicate nella fase di training delle classi, ed il lavoro che hanno comportato.

4.1.1 Ideazione del soggetto

Per ideazione del soggetto si intende la realizzazione di una storia, questa può essere totalmente inventata oppure ideata a partire da una già esistente, si lascia libera scelta a quella che è la fantasia o l'inclinazione di ogni discente. Ogni membro del gruppo scrive la propria idea/storia che poi verrà confrontata con quella degli altri componenti del gruppo. L'idea che più convince il gruppo - in base alle indicazioni del responsabile dell'ideazione del soggetto - viene scelta e si passa alla fase successiva.

Ecco alcune delle storie realizzate dai discenti che sono state scelte per i vari progetti:

La Macchiolina

Tutti i giorni una macchia saltava da una maglia all'altra, da un pantalone

all'altro, da un calzino all'altro. Un giorno mentre saltellava per sbaglio andò a finire sul gatto di casa e da quel giorno il gatto ebbe una macchia sul petto.

Il salvataggio del mondo

Un giorno la Terra, mentre faceva un pisolino notturno, sentì un forte sibilo e scoprì che un grosso meteorite si dirigeva verso di lei. Saturno, sentendo i suoi lamenti, decise di aiutare la Terra e con il suo grande anello tagliò il meteorite in due parti. La terra si salvò e continuò a girare indisturbata nella sua orbita.

Cuore di ghiaccio

C'era una volta un cubetto di ghiaccio di nome Freezy che passava il tempo a scherzare e chiacchierare con i suoi amici cubetti. Un giorno però, cade dal suo contenitore ed incontra un pisellino surgelato di nome Peasy, del quale se ne innamora perdutamente. L'amore è ricambiato: anche Peasy prova lo stesso sentimento per Freezy. Durante una festa in casa il freezer viene accidentalmente aperto per lungo tempo e Freezy piano piano si scioglie. Peasy entra nel panico e si tuffa nei resti del ghiacciolino sciolto. Dopo un bel po' di tempo un bambino va in cucina, vede il freezer aperto e lo chiude. Freezy si ricongela lasciando Peasy dentro di se. E fu così che vissero per sempre felici e contenti.

Il piccolo giraluna

C'era una volta un girasole, era troppo piccolo e la luce del sole non gli arrivava. Era escluso dagli altri girasoli grandi. Quando tutti i fiori al calar del sole si chiudevano, il piccolo girasole si apriva a piangere catturando così l'attenzione della luna. Lei lo consolò e gli disse che lo avrebbe illuminato. Così il piccolo girasole diventò un bellissimo giraluna.

4.1.2 Storyboard

La storyboard - Figura 1 - è formata da una serie di bozzetti accompagnati da didascalie o da una serie di semplici descrizioni schematiche, che, in una produzione audiovisiva o multimediale, rappresentano la composizione delle inquadrature o delle schermate che si succedono nel prodotto finito.



Figura 1: Esempio di storyboard

Come per l'ideazione del soggetto, per la realizzazione della storyboard i discenti hanno lavorato in gruppo. Ogni membro ha realizzato la propria idea di storyboard generale - composta da dieci scene, Figura 2 - relativa alla storia scelta precedentemente. Il responsabile della storyboard in seguito guida il resto del gruppo alla scelta di una delle storyboard proposte, alcuni gruppi hanno scelto di unire le idee di più componenti. La fase successiva prevede la realizzazione di una storyboard più dettagliata, quindi ogni scena è stata scomposta a sua volta in altre dieci storyboard.



Figura 2: esempio di storyboard realizzata

4.1.3 Disegno

Una volta completata la fase precedente, si lavora con la storyboard per la realizzazione dei personaggi, degli scenari, ecc... In questa fase - Figura 3 -



Figura 3: fase disegno

i disegni devono essere realizzati in modo dettagliato, a differenza della fase della storyboard dove sono solo abbozzati. I disegni principalmente sono stati realizzati su cartoncino e in alcuni casi utilizzando la tecnica del collage e l'utilizzo di altri materiali quali spago, brillantini, ecc...

4.1.4 Ripresa

Durante la fase di ripresa è stato utilizzato materiale di recupero: una webcam ed un braccio di una lampadina riadattato, Figura 4. L'utilizzo di tali materiali è stato importante per poter introdurre i discenti al concetto di "trashware"³, quindi sfruttare vecchie risorse per produrre qualcosa di nuovo, in questo caso economico e funzionale per i nostri scopi.



Figura 4: materiale ripresa

Sono state scattate le foto relative ad ogni scena rappresentata nella storyboard e con l'utilizzo di uno script, per ottimizzare i tempi, successivamente sono state unite in un unico file mp4.

4.1.5 Montaggio

Inizialmente la fase di montaggio prevedeva l'utilizzo dei laboratori dell'Istituto scolastico ospitante il progetto, ma a causa di alcuni problemi relativi alla mancanza di supporti tecnologici adeguati si è dovuto sopperire al pro-

³Il trashware (parola composta derivata dalla contrazione dei termini inglesi trash, spazzatura e hardware) è la pratica di recuperare vecchio hardware, mettendo insieme anche pezzi di computer diversi, rendendolo di nuovo funzionante ed utile.

4.1.6 Tempi di attuazione

Il progetto ha avuto una durata di circa 150 ore, spalmate nel periodo che va da ottobre 2014 ad aprile 2015, concordati con l'ente scolastico. In particolare 75 ore destinate al polo centrale e altre 75 alla succursale. Purtroppo i tempi di attuazione sono strettamente legati al numero di cfu relativi al tirocinio, ma se in futuro si vorrà ripetere il progetto sarebbe conveniente avere meno restrizioni sul numero di ore disponibili.

4.1.7 Problematiche riscontrate

Quando si realizza un progetto del genere è fondamentale sapere a quali problematiche si va incontro. In questo caso sono state individuate due tipologie principali:

1. rapporto con la didattica;
2. organizzazione della struttura scolastica.

Per quanto riguarda il primo caso è emerso che la maggior parte dei discenti sottoposti al progetto non era per nulla abituato a rapportarsi con la metodologia e con gli strumenti proposti. Le problematiche principali da risolvere sono state:

- abituare i discenti a lavorare in gruppo ed in particolare a produrre decisioni oggettive;
- colmare le mancanze legate alla manualità e alla fantasia;

Queste considerazioni dimostrano quanto sia importante cercare di proporre queste tipologie di progetti nelle scuole nel maggior numero possibile. L'approccio multidisciplinare aiuta notevolmente lo sviluppo delle competenze di base che il nostro sistema scolastico propone.

Per quanto riguarda il secondo punto purtroppo va detto che la struttura didattica ospitante non presentava luoghi idonei per la riuscita ottimale del progetto. In particolare per la parte relativa alla ripresa e al montaggio.

Fortunatamente con un po' di abilità si è riuscito a superare il tutto ottenendo ottimi risultati. Ma per eventuali progetti futuri è bene fare un sopralluogo e ulteriori test conoscitivi prima di iniziare le attività didattiche così da non perdere tempo prezioso per la buona riuscita del lavoro ed ottenere risultati ancora più gratificanti per tutti.

4.1.8 Valutazioni

Le classi, al termine del percorso, sono state sottoposte ad un questionario di gradimento e ad una verifica dei contenuti. Questo punto è importantissimo per il fine del progetto: oltre che un semplice feedback, si è riuscito a capire quali sono le metodologie e/o gli strumenti che dovranno essere modificati per un probabile seguito del progetto. Inoltre dalla semplice verifica dei contenuti sono scaturiti ulteriori studi sulle fasi di apprendimento dei discenti, le vedremo in dettaglio nei paragrafi successivi.

Il questionario di gradimento - come si vedrà illustrato in seguito - è formato da 13 domande dove la classe può rispondere, salvo i casi in cui va indicato solo SI o No, in modo totalmente aperto, così da avere un giudizio

esaustivo.

La verifica è formata, invece, da 6 domande, tutte di tipologia aperta.

Nei paragrafi 4.1.9 e 4.1.10 è possibile visualizzare il questionario di gradimento e la verifica dei contenuti a cui sono state sottoposte le classi aderenti al progetto.

4.1.9 Questionario di gradimento

Il questionario di gradimento ha prodotto risultati interessanti. Il 98% dei discenti dice di essersi divertito e allo stesso tempo ha trovato istruttivo il lavoro. Il restante 2% pensa che il progetto non sia stato utile, ma dai dati raccolti emerge che quella percentuale fa parte di ragazzi che tendenzialmente, in tutte le materie e in altre situazioni, non mostrano interesse per nulla. Per quanto riguarda la preferenza relativa ad una o più fasi della progettazione possiamo dividere il tutto in due tipologie:

- preferenza di lavoro manuale quindi ideazione del soggetto, storyboard e disegno;
- preferenza di lavoro multimediale quindi ripresa e montaggio.

Nonostante queste due tipologie, i discenti, si sono dimostrati interessati ad approfondire la conoscenza anche di quelle parti per cui hanno dimostrato minor propensione.

A lavoro ultimato, tenendo conto delle varie difficoltà riscontrate, tutti dicono di essere pienamente soddisfatti del lavoro svolto e di essere pronti a

ripetere l'esperienza. Per quanto riguarda le difficoltà, come si evince dal questionario, va migliorata la gestione del lavoro in gruppo, infatti, a causa di ciò qualcuno ha prodotto un lavoro poco dignitoso rispetto agli standard degli altri studenti.

QUESTIONARIO DI GRADIMENTO

Progetto di “Animazione per la didattica multidisciplinare”

I.C. “Renato Fucini” anno scolastico 2014/2015

NOME

COGNOME

CLASSE

1. Ti sei divertito?

SI

NO

ALTRO.....

2. Pensi che sia stato utile?

SI

NO

ALTRO.....

3. Cosa ti è piaciuto di più?

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

4. Cosa ti è piaciuto di meno?

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

5. Cosa cambieresti?

.....

.....

.....

6. Cosa vorresti approfondire?

.....

.....

.....

7. Ti è piaciuto lavorare in gruppo?

SI

NO

8. Hai riscontrato difficoltà durante il lavoro in gruppo? Motivare la risposta.

SI

NO

.....

.....

.....

9. Sei soddisfatto dal lavoro svolto con il tuo gruppo? Motivare la risposta.

SI

NO

.....

.....

.....

4.1.10 Verifica

Analizzando le verifiche, come vediamo in Figura 7, è risultato che la media totale dei voti è di 8.74, risultato molto buono considerando che i voti che potevano essere dati erano compresi tra 0 e 11. Tra le sei classi, Figura 8,

| Media - VOTO | CLASSE | | | | | | Totale Risultato |
|-------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|------------|--------------------|--------------------|---------------------|
| VOTO | 1C | 1E | 2C | 2F | 2G | 3F | |
| 3 | | | | 3 | | | 3 |
| 4 | | 4 | 4 | | | | 4 |
| 4,5 | | 4,5 | | | | | 4,5 |
| 5 | | 5 | 5 | | | | 5 |
| 5,5 | | | | | | 5,5 | 5,5 |
| 6 | | | | 6 | | | 6 |
| 6,5 | | | 6,5 | | | | 6,5 |
| 7 | | 7 | 7 | 7 | | 7 | 7 |
| 7,5 | | 7,5 | 7,5 | | | 7,5 | 7,5 |
| 8 | | 8 | | | | 8 | 8 |
| 8,5 | | 8,5 | 8,5 | 8,5 | 8,5 | 8,5 | 8,5 |
| 9 | | 9 | 9 | 9 | | 9 | 9 |
| 9,5 | | 9,5 | | 9,5 | | 9,5 | 9,5 |
| 10 | | 10 | 10 | 10 | | 10 | 10 |
| 10,5 | | 10,5 | 10,5 | 10,5 | 10,5 | 10,5 | 10,5 |
| 11 | | | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| Totale Risultato | 7,533333333 | 8,444444444 | 9,131578947 | 9,9 | 8,611111111 | 9,791666667 | 8,7413793103 |

Figura 7: medie dei voti

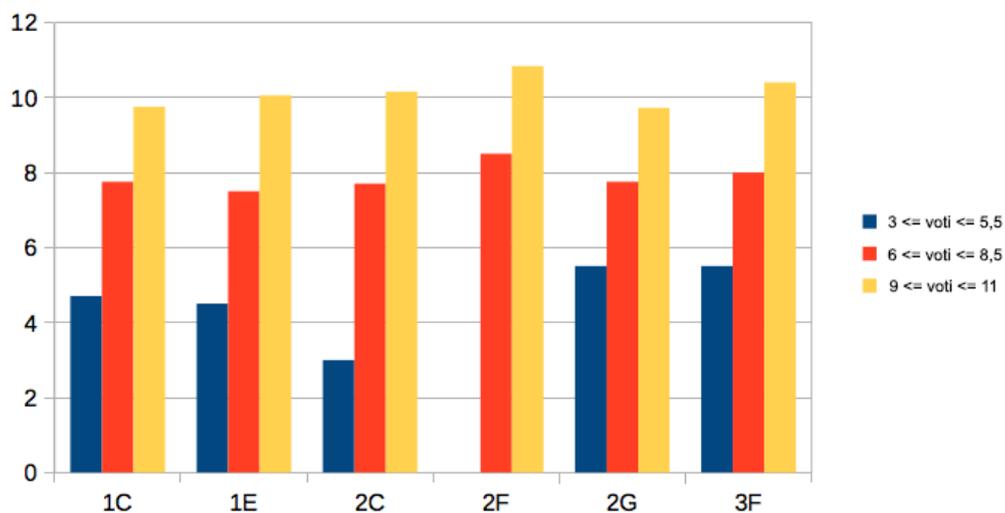


Figura 8: grafico dei voti

quella che ha dimostrato maggior proprietà di linguaggio e di conoscenze nelle risposte è stata la 2F, inoltre un dato ulteriormente importante riguardo

questa classe è l'assenza di voti insufficienti, tutti più che buoni (da 8.5 a 11). Le classi in cui sono stati riscontrati i voti più bassi sono la 1C, la 1E e la 2C, quindi voti compresi tra 3 e 5. Va specificato che la presenza di voti insufficienti fa riferimento a pochi elementi, infatti, il resto della classe ha prodotto ottimi risultati raggiungendo anche la lode.

Complessivamente i dati prodotti, salvo rare eccezioni, sono stati ottimali. Un ulteriore confronto è stato svolto analizzando i voti della verifica dei contenuti con i voti del primo semestre dei discenti: per alcuni i risultati sono omogenei, la maggioranza invece mostra un andamento notevolmente migliore nell'ambito del progetto rispetto agli odierni piani di studio scolastici, si parla di una differenza di voti compresa tra 2 e 4.

VERIFICA

Progetto di “Animazione per la didattica multidisciplinare”

I.C. “Renato Fucini” anno scolastico 2014/2015

NOME

COGNOME

CLASSE

1. Quante e quali sono le tecniche di animazione?

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

2. Elenca le fasi di progettazione

fase 1:

fase 2:

fase 3:

fase 4:

fase 5:

3. Definisci il concetto di storyboard e fai un esempio

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Prima di iniziare la fase di ripresa cosa bisogna controllare?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Scrivi i nomi dei software (programmi) utilizzati per la fase di montaggio video e audio

.....

.....

.....

.....

6. Da cosa è formata la TIMELINE? In che software è stata utilizzata?

.....

.....

.....

.....

5 Conclusioni

Il superamento degli ostacoli, evidenziati nel paragrafo 4.1.7, ha prodotto risultati notevoli. L'intero corpo scolastico, dai docenti ai discenti sono molto soddisfatti dei lavori prodotti tanto che si è pensato di riproporre il progetto anche per il prossimo anno scolastico.

Questa attività didattica multidisciplinare ha permesso l'acquisizione di competenze di vario genere quali: conoscenza e utilizzo di strumenti hardware e software, metodi e strumenti multimediali, rappresentare oggetti e processi con disegni, elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, produrre racconti scritti e testi creativi utilizzando il fumetto.

Inoltre come è stato dimostrato dal confronto con i voti del primo semestre, i discenti hanno dimostrato di imparare più con questa metodologia che con quelle proposte quotidianamente. Il dato più rilevante è che non solo i ragazzi, ma anche i docenti hanno imparato un modo totalmente nuovo di approccio alla didattica. Se alcuni contenuti della scuola rimangono validi in ogni tempo, è il modo di trasmetterli che cambia e si adegua alla digitalizzazione. L'approccio parallelo tra multidisciplinarietà e nuove tecnologie per la didattica ha dimostrato l'effettivo potenziamento delle opportunità educative.

Riferimenti bibliografici

- [1] Pier Cesare Rivoltella, Paolo Ardizzone, *Media e nuove tecnologie per la didattica*
- [2] Daria Coppola, Paola Nicolini *Comunicazione e processi di formazione - Un approccio interdisciplinare*
- [3] Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali - Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*
- [4] Mario Orsini, *Che cos'è l'edutainment*
- [5] <http://it.wikipedia.org/wiki/Edutainment>