

# GUIDA PER DOCENTI IN AUTOFORMAZIONE

## ATTIVITÀ PER TRASFORMARE UN CONTENUTO DIDATTICO IN LINGUAGGIO DIGITALE INTERATTIVO

In questa guida posso imparare:

- Trasformare un contenuto didattico in un materiale interattivo con la partecipazione di tutta la classe

### **Durata**

2/3 ore

### **Risorse**

Pagina di contenuto da animare, lavagna, fogli per scrivere

### **Ho realizzato**

Documento di progetto

## **PROGETTAZIONE**

### **Obiettivo**

Ideazione della pagina interattiva a partire dal contenuto scelto

### **Descrizione delle azioni passo dopo passo**

Tutti insieme:

- 1) Osservazione dettagliata della pagina per individuare le tematiche chiave
- 2) Brain storming sui contenuti legati ad ogni tematica

Da questo punto in poi si può far lavorare i ragazzi in gruppi:

- 3) Individuazione delle immagini/parole/aree della pagina da rendere interattive
- 4) Ideazione delle interazioni da collegare alle immagini/parole/aree della pagina individuate
- 5) Redazione di un semplice documento di progetto in cui sono riportate le parti della pagina con la descrizione dei dettagli delle animazioni da inserire

### **Esempio**

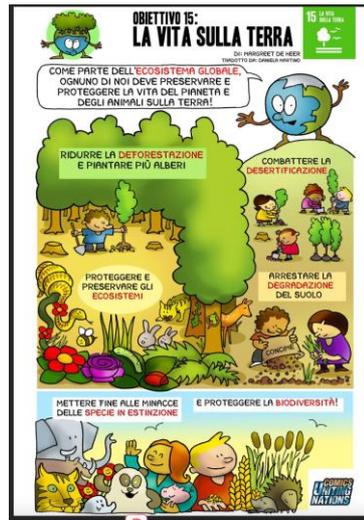
**Scopri di più:**

**[www.riconnessioni.it](http://www.riconnessioni.it)**

---

Trasformazione in digitale del fumetto Il pianeta e i 17 obiettivi sull'Agenda 2030. Ognuno degli obiettivi dell'agenda 2030 è raccontato dall'autrice tramite una pagina a fumetti.

Questa la pagina che proponiamo come esempio:



In questa pagina sono affrontati diversi temi chiave collegati all'ampio tema della sostenibilità ambientale. Ricordiamo che l'obiettivo del lavoro è rendere la pagina interattiva. Nella fase di progettazione si propone di utilizzare le interazioni per enfatizzare le parole chiave già sottolineate in rosso. Pensando di fare questa attività con i ragazzi si potrebbe dividerli in gruppi, uno per ogni parole chiave così che ogni gruppo di dedichi alla ideazione di

quali interazioni collegare a quella parola.

L'ideazione di un interazione porta con sé una serie di riflessioni ovviamente sulle tematiche collegate alle parole chiave.

Le interazioni possono essere da semplici movimenti dei disegni o suoni collegati, fino anche all'avvio di giochi/quiz interattivi che si azionano toccando qualche parte della pagina o una parola chiave o qualche personaggio.

Questo si può pensare per un qualsiasi contenuto che si voglia proporre ai ragazzi: una storia, un alfabeto animato, un formulario fatto tramite immagini, ecc

L'azione creativa che si propone ai ragazzi automaticamente attiva un processo di approfondimento che va poi guidato dall'insegnante a seconda del livello di approfondimento che si vuole raggiungere.

**Scopri di più:**  
[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

## Durata

3/4 ore

## Risorse

Materiale per scrivere e disegnare, software per realizzare le animazioni

## Ho realizzato

Pagina interattiva

## REALIZZAZIONE

### Obiettivo

Realizzare una pagina interattiva

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

- 1) Per ogni animazione ritagliare le immagini della pagina necessarie
- 2) Disegnare le eventuali risorse aggiuntive
- 3) Ideazione dei giochi/quiz da collegare alle animazioni
- 4) Attraverso un software inserire le interazioni nella pagina

### Esempio

Guidati dall' idea delle parole chiave dividiamo a questo punto la pagina in cinque settori e per ogni settore proviamo ad immaginare una o più animazioni. Alcune sono pensate solo per destare attenzione, per catturare l'interesse. Altre invece sono più legate alle tematiche.

Riportiamo qui solo alcuni esempi di animazioni per alcune aree della pagina.



La pagina appare senza il ragazzo che pianta l'albero  
La parola DEFORESTAZIONE lampeggia  
Quando si tocca la parola DEFORESTAZIONE scompaiono tutti gli alberi. Allo scomparire degli alberi è associato un suono.

Dopo la scomparsa degli alberi appare una scritta "fai tap sul terreno e pianta un albero!" Ad ogni TAP riappare un albero con associato

un suono.



Mettere una scritta che dice: "tocca gli animali per farli muovere e scopri gli animali nascosti!"

In questa immagine ad ogni animale è associato un movimento e un suono:

ape → al tap vola

**Scopri di più:**

[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

---

coccinella → al tap cammina

coniglietti → spuntano fuori facendo tap sul cespuglio

geco → al tap si muove sull'albero apparendo da sotto la chioma

uccellino → sbuca fuori dall'albero se si tocca il tronco

gatto → al tap sbuca da dietro l'albero

bruco → al tap sbuca fuori dalla foglia



Le parole SPECIE IN ESTINZIONE e BIODIVERSITA' lampeggiano

Quando si tocca SPECIE IN ESTINZIONE il panda scompare e appare la scritta

"SALVA IL PANDA DALL'ESTINZIONE". Cliccando sulla scritta parte un gioco il cui obiettivo è per salvare le specie in estinzione

Cliccando invece sulla parola BIODIVERSITA' parte un sito sulla biodiversità.

In fase di realizzazione, si può far lavorare i ragazzi sulle immagini, facendogli ritagliare le parti da animare o disegnare eventuali scritte o contributi aggiuntivi e anche inventare alcuni giochi e quiz da abbinare alle animazioni.

In questa particolare esperienza il software usato per realizzare le interazioni è Pubcoder.

---

**Durata**

1/2 ore

**Risorse**

Pc e proiettore

**Ho realizzato**

Presentazione del lavoro

---

**CONDIVISIONE****Obiettivo**

Restituzione del lavoro svolto

**Descrizione delle azioni passo dopo passo**

- 1) Ogni gruppo descrive il lavoro fatto nelle sue diverse fasi
- 2) Si sperimentano insieme le interazioni nel prodotto finito
- 3) Riflessione collettiva per riconoscere il valore e la funzione del contenuto digitale interattivo

**Scopri di più:**

**[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**

## Durata

1 ora

## Risorse

Foglio per scrivere

## Ho realizzato

Autobiografia cognitiva

## VALUTAZIONE

### Obiettivo

Verifica dell'esperienza fatta

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

Ogni alunno redige un'autobiografia cognitiva sulle diverse fasi del lavoro svolto

L'Autobiografia Cognitiva è uno strumento per la valutazione autentica entro il contesto dell'apprendimento situato. La narrazione autobiografica diventa il metodo per ricostruire consapevolmente il proprio percorso formativo e i suoi risultati da parte dello stesso discente. Nella pratica didattica l'autobiografia cognitiva è la narrazione del processo e del prodotto dell'apprendere compiuta dallo stesso discente guidato da domande proposte dall'insegnante che siano tali da innescare il processo narrativo. Il narrare diviene quindi una riflessione metacognitiva sul proprio apprendere.

### Esempio

**AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA** di.....

#### Che cosa ne pensi del lavoro che hai fatto?

(non ci saranno voti sulle tue risposte)

.....  
.....

Titolo del compito o del progetto.....

Data.....

### 1 - GLI ARGOMENTI

- Di quali argomenti vi siete occupati? Li hai trovati facili o difficili?

Argomento	Facile	Difficile
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Scopri di più:**

[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Sapevi già qualcosa su questi argomenti?  NO  SÌ

Che cosa?.....

- Ti è servito per realizzare meglio il lavoro?  NO  SÌ
- Scrivi 5 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse

--	--	--	--	--

## 2 - IL PRODOTTO FINALE

- Che voto daresti al lavoro prodotto? .....
- Che cosa ti piace del vostro lavoro?

.....  
 .....

- Che cosa cambieresti?

.....  
 .....

## 3 - IL MIO GRUPPO DI LAVORO

	moltissi mo	molto	poco	pochissi mo
Avete collaborato facilmente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 
- Su cosa si poteva migliorare il lavoro del gruppo?

condividere informazioni	perdite di tempo	divisione dei compiti	troppe discussioni
poco tempo a casa	dimenticanze	disordine	altro:

#### 4 - IL MIO LAVORO

- Che cosa ho fatto nel gruppo?

.....  
.....

- Che cosa mi è piaciuto di questa attività?

.....  
Perché?  
.....  
.....

- Che cosa non mi è piaciuto di questa attività?

.....  
Perché?  
.....  
.....

**Strumenti per diventare esperti**  
Pubcoder

**Scopri di più:**  
[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

**Sitografia per diventare esperti**

[www.pubcoder.it](http://www.pubcoder.it)

<https://gianfrancomarini.blogspot.com/search/label/Duccio%20Demetrio>

**Scopri di più:  
[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)**