

# GUIDA PER DOCENTI IN AUTOFORMAZIONE

## COSI' LONTANI COSI' VICINI

Come autoprodurre e condividere un ipertesto interattivo e multimediale con la classe



In questa guida posso imparare:

In generale...

- A progettare e realizzare un'attività di Didattica Digitale Integrata **flessibile** e **adattabile** a **scenari e contesti-classe diversi** e che **cambiano rapidamente e continuamente** ( classe in presenza, classe ibrida, classe a distanza).
- A sfruttare l'**interattività** e la **multimedialità** caratteristiche dei linguaggi e degli strumenti digitali per stimolare **processi di apprendimento collaborativo, creativo, piacevole**.
- A promuovere la **co-autorialità** dei contenuti didattici (**autoproduzioni didattiche**) da parte di studentesse e studenti, intesa come capacità di:
  - **selezionare, modificare e creare contenuti**
  - **condividerli socialmente**



- dare **evidenza** ai **progressi nell'apprendimento**
- garantire **intuitività** al **riscontro dei progressi nell'apprendimento**
- rafforzare l'**autoefficacia** e il **protagonismo**

### In particolare...

- Realizzo **ipertesti multimediali e interattivi** utilizzando insieme contenuti autoprodotti con diversi linguaggi ( audio, video, testuali) e contenuti selezionati in rete
- **Esploro agilmente gli archivi in rete** per selezionare, utilizzare e modificare contenuti digitali in **Pubblico Dominio**
- Imparo ad usare un **software nella versione freemium e premium** ([www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)) per stoccare immagini, renderle interattive, condividerle e **ne ri-conosco potenzialità e limiti.**
- Progetto un'**attività a complessità crescente e modulabile** integrando media diversi (software per la produzione la post-produzione di contenuti audio, video, immagini)
- Creo un **archivio aperto**. che resta come **patrimonio didattico riutilizzabile**, modificabile, condivisibile, di materiali didattici autoprodotti,



### Durata

6 ore circa  
(modulabile)

### Risorse

-libri di testo  
-risorse web di vario tipo  
-account  
[Thinglink.com](http://Thinglink.com)

### Ho realizzato

ipertesto multimediale  
interattivo  
collaborativo

## MI PREPARO

### Obiettivo

Autoprodo il mio Ipertesto multimediale e collaborativo.

Possibili varie tipologie di output e attività a seconda dei bisogni e del contesto. Qui alcuni casi.

**Caso n.1** LINGUA STRANIERA per gli ultimi anni della scuola primaria e per le scuole medie: autoprodo un lessico interattivo e multimediale che posso condividere ed utilizzare come materiale didattico

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

1) PAROLE E COSE Progettiamo insieme l'attività: vogliamo imparare il lessico inglese della casa, suddiviso per stanze ( per es.). Passiamo in rassegna mentalmente e nominiamo tutti gli oggetti che compongono la cucina, arredi e suppellettili. (con brainstorming e turni di parola). N.B. anche se adesso siamo in classe seduti in banchi singoli, possiamo dinamizzare ugualmente la presa di parola, senza caos, tenendo alta l'attenzione e minimizzando la gestione top-down dell'attività da parte

---

dell'adulto attraverso il *gioco*. Per esempio: comincia uno studente, nomina un oggetto che sta in cucina, la parola viene scritta dal docente alla lavagna. Lo studente, stando al banco, guarda negli occhi il compagno cui vuole passare la parola e così via, fino a che tutte e tutti hanno nominato almeno un oggetto. A questo punto abbiamo tutte le parole della cucina.

2) IMMAGINE Dobbiamo adesso creare l'immagine della nostra cucina. A seconda dei mezzi di cui dispongo a scuola e delle competenze che voglio sollecitare, possiamo autoprodurre un'immagine digitale o un'immagine analogica. Per autoprodurre un'immagine digitale della cucina e delle sue componenti posso usare diversi software ( ad esempio la semplice versione Free di Canva > [www.canva.com](http://www.canva.com) , sfruttando la possibilità di attingere al suo archivio di "Elementi".(A) Oppure posso fare un collage ( anche solo usando la funzione Ritaglia del software Immagini che ho sul PC) di diverse immagini scaricate da internet, scegliendo quelle liberamente modificabili ( es. Google Images> Strumenti/Tools> Creative Commons Licenses), così da poter poi pubblicare senza problemi la mia immagine finale, per esempio sul sito della scuola. (B)

Oppure, ancora, posso produrla in modo analogico: ogni studente/studentessa disegna e ritaglia con dimensioni date l'oggetto/gli oggetti che ha nominato. Gli oggetti vengono assemblati con un unico collage di classe, su un cartellone. Infine, il collage viene fotografato, per farne un'immagine digitale. (C)

In tutti i casi, l'esito finale dev'essere un'immagine digitale della cucina.



---

3) SOFTWARE Creiamo un account personale su Thinglink.com: profilo "Student" per ogni studente e profilo "Teacher" per docente. Esiste una versione free ed una versione pro: quest'ultima consente più funzioni e permette il lavoro contemporaneo di più studenti su un'unica immagine condivisa. Su questo punto specifico immaginiamo due situazioni.



A) Il docente crea un account "Teacher" pro con la tariffa per scuole ( 35\$/anno). Avere un account pro consente l'accesso a maggiori opportunità di collaborare: la creazione di una o più classi collaborative virtuali cui invita gli studenti con i loro account free, la creazione di cartelle (Folder) condivise con gli studenti, e la possibilità per questi ultimi di interagire e lavorare contemporaneamente sulla stessa immagine interattiva. Il docente, sul suo profilo di classe, carica l'immagine della cucina realizzata insieme e la inserisce in una cartella condivisa. Ogni studente riceve in consegna lo sviluppo interattivo di un certo numero di oggetti. Per ciascuno di essi, su Thinglink è possibile inserire uno o più tag. Cosa posso "far stare" in un tag? Testo, audio e video. In questo caso, ogni ragazzo potrà scrivere il nome dell'oggetto in inglese e inserire un audio, L'audio si può registrare in presa diretta, con la specifica funzione del software, oppure si può registrare con la app del telefono per i memo vocali o con Whatsapp, a seconda di ciò che ho/hanno i ragazzi. Questa seconda parte, di "tagging", può essere svolta come consegna a casa da ciascun\*. Scrivo il nome dell'oggetto e carico un audio in cui lo pronuncio correttamente. Per non sbagliare, posso usare un traduttore on line come risorsa, come quello del [dictionary.cambridge.org](https://dictionary.cambridge.org) che consente di ascoltare la pronuncia corretta. Un'idea per rendere ancora più immersiva l'esperienza? Registro il nome della cosa, per es. campanello del forno a microonde "Microwave Bell". Poi cerco sul web il suono del forno a microonde usando uno dei tanti siti di field recording con materiali in pubblico dominio. Infine, molto semplicemente, utilizzando un altro software "in browser" (non devo scaricarlo) gratuito per la post produzione audio che trovo sul web, fondo i due audio insieme, la mia voce

---

e il suono della cosa. Il risultato finale è un'immagine interattiva della cucina, in cui su ogni oggetto c'è un tag aprendo il quale, contemporaneamente, leggo il nome della cosa, ne ascolto la pronuncia e anche il suono.

Upgrade per le classi più avanzate? Trasformo il lessico in un vero e proprio vocabolario in lingua, che si guarda e si ascolta. Ogni ragazzo/a, oltre al nome della cosa e all'audio, inserisce anche una breve definizione della cosa. Per esempio: *"Microwave= an electric oven that uses waves of energy to quickly cook food or make it warmer"*. Posso ripetere queste operazioni per ogni stanza della casa, assegnando a ogni piccolo gruppo eterogeneo una stanza da realizzare.



B) E se non posso pagare oppure non voglio farlo? In questo caso creo un account Teacher free per la classe. I ragazzi/i bambini lavorano come sopra alla produzione dell'immagine, secondo la modalità prescelta. A ciascuno studente viene assegnata una certa quantità di oggetti su cui lavorare da casa, nelle modalità descritte nel caso A). Gli studenti inviano via email le proprie produzioni e a scuola, utilizzando LIM o maxischermo, taggano a turno con i file realizzati i propri oggetti.

4) CONDIVIDO Una delle caratteristiche più interessanti ed efficaci di questa piattaforma è la facilità e l'immediatezza della condivisione. Un'immagine interattiva può essere condivisa tramite link via social (per es. whatsapp) o via email, oppure, ancora, "embeddata" all'interno di un sito internet. A questo punto, il nostro lessico interattivo in lingua inglese può essere studiato dai ragazzi ovunque, anche sullo smartphone: basta il tocco del tag per animare l'oggetto parlante. Questa condivisione è egualmente possibile sia dai profili free che da quelli premium e, soprattutto, anche chi non ha un profilo Thinglink può ricevere l'animazione e usufruirne.

Questi passaggi, nei differenti scenari free/premium o più o meno complessi dal punto di vista della multimedialità possono essere

---

applicati a progetti differenti. Solo a titolo esemplificativo, ne elenco alcuni che affido alla vostra creatività:

**Caso n.2** Ho una classe con una composizione molto multiculturale, molti studenti e studentesse con background migratorio, molti allievi/allieve NAI. giunti da poco nel nostro paese. Voglio potenziare l'apprendimento della lingua ma anche la dimensione inclusiva e stimolante del *bilinguismo additivo*. Posso quindi progettare e sviluppare con la classe un lessico plurilingue che sfrutti la compresenza di tante lingue differenti come una risorsa.

**Caso n.3** Sono alla scuola dell'Infanzia, la classe è molto multiculturale e ho l'esigenza di creare una relazione di fiducia e vicinanza con le famiglie. Provo a coinvolgerle in modo molto semplice e ludico, creando di nuovo un lessico animato al quale i genitori contribuiscono semplicemente registrando i nomi delle cose nella propria lingua madre.

**Caso n.4 ( per scuole medie o superiori)** Creo un ipertesto interattivo multimediale sull'Impressionismo o su un'avanguardia artistica, attraverso la selezione e la trasformazione delle opere principali in altrettante immagini "parlanti" e sonorizzate. Facciamo un collage delle opere più rappresentative scelte insieme dalla classe. Ogni studente lavora poi su un'opera, con la descrizione scritta oppure narrata attraverso un piccolo video autoprodotta. L'idea per rendere il testo ancora più immersiva è sempre il suono, molto sottovalutato nell'era dell'"homo videns" ma particolarmente efficace per trasportarci dentro un'opera d'arte. Immaginate di guardare il *Bal au moulin de la Galette* di Renoir con un allegro vociare di giovani donne e uomini e musiche festose in sottofondo, tintinnio di bicchieri e brindisi, mentre una voce narrante sottolinea le caratteristiche principali dell'opera...

## IN CONCLUSIONE

Posso usare Thinglink per ogni genere di lavoro; un altro filone, molto promettente, è quello che sviluppa le capacità narrative e introspettive personali. Qui interessa però esplodere un altro ambito, che accomuna tutti i casi sopra elencati: l'uso della piattaforma per stimolare la auto-produzione collaborativa dei materiali didattici e la condivisione

---

orizzontale dei saperi. Studio, ripasso o faccio da tutor ai pari utilizzando ipertesti che **noi stessi abbiamo creato**.

---

## **SONO IN CLASSE, MA LA CLASSE È IBRIDA!**

Decliniamo il CASO 1 ( lessico in lingua inglese sulla casa) nel contesto di una classe ibrida, che in parte frequenta la scuola in presenza e in parte segue da casa:

i passaggi sono gli stessi descritti più sopra, ma la divisione del lavoro, in questo caso, si concentra e **valorizza le specificità dei contesti**. Cos'hanno in più gli studenti che debbono seguire da casa? Sono circondati dagli oggetti che dobbiamo nominare e descrivere. In questo caso, allora, la sonorizzazione degli oggetti toccherà agli studenti da casa, che, con un *field recording* domestico molto divertente, potranno registrare il suono di ogni cosa e caricarlo sulla piattaforma, aggiungendo l'audio al tag creato dagli studenti che sono in classe. In questo modo, abitare spazi diversi ( le case e la scuola) diventa una risorsa creativa per il nostro ipertesto!

...

### **Durata**

Variabile

### **Risorse**

thinglink  
repository/sito o blog  
della classe

### **Ho realizzato**

ipertesto da studiare o  
da utilizzare per lezioni  
rovesciate

---

## **RACCOLGO, COMUNICO E CONDIVIDO**

### **Obiettivo**

L'usare l'autoproduzione didattica come effettivo supporto per lo studio e il ripasso individuale o per lezioni rovesciate.

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

1) E' molto semplice: questo software è stato creato appositamente per la condivisione immediata via email, siti, blog, social. In particolare è molto efficace la condivisione via Whatsapp, perché consente agli studenti/studentesse, di avere un testo interattivo da guardare, toccare e ascoltare con le cuffie dello smartphone in ogni momento.

---

2) Se voglio, posso creare un blog di classe da utilizzare come repository delle immagini animate. Un blog che diventa un testo scolastico autoprodotta.

3) La natura stessa del link e dell'immagine animata rende l'autoproduzione un'azione di comunicazione in sé, che coinvolge molto anche le famiglie e contribuisce a tenerle informate ed aggiornate sulle azioni didattiche della classe.

...

### Durata

2 ore

### Risorse

form di autovalutazione

### Ho realizzato

scheda/form di autovalutazione

---

## VALUTO

### Obiettivo

Autovalutazione COSA SO FARE?

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

1) Ogni studente è stimolato all'autoriflessione e alla meta-cognizione attraverso una scheda per valutare cosa sa fare, e che indaga in modo semplice, con risposte chiuse e qualche risposta aperta, le dimensioni dell'interdisciplinarietà, del tempo impiegato e della qualità dell'attenzione, la soddisfazione personale, le proposte di miglioramento.

2) Suggerisco di realizzare la scheda per l'autovalutazione tramite Google Form, al fine di raccogliere le risposte di eventuali allievi a distanza con il medesimo strumento che utilizzo in classe, con alliev\* in presenza, se a scuola abbiamo la possibilità di usare un pc/device per ogni allievo/a oppure nel caso in cui abbia adottato un modello BYOD (Bring Your Own Device)

3) I risultati dell'autovalutazione possono essere espressi graficamente e restituiti alla classe, per una rielaborazione collettiva e personale.



### **Strumenti per diventare esperti**

[www.thinglink.com](http://www.thinglink.com) per produrre l'ipertesto interattivo

[www.canva.com](http://www.canva.com) per produrre un'immagine digitale da caricare in Thinglink oppure varie risorse Web per immagini in Pubblico Dominio

#### **AUDIO**

<https://audio-joiner.com/it/> per mixare e post produrre audio in-browser in tutti i formati, senza scaricare alcun software.

<https://bigsoundbank.com/> oppure <https://freesound.org/> per esplorare, scaricare, modificare audio, soundscapes, effetti sonori vari in Pubblico Dominio

### **Sitografia per diventare esperti**

<https://www.toptools4learning.com/> e <https://www.toptools4learning.com/top-100s/> classifiche aggiornate, con link, come risultato di una ricerca aperta sin dal 2007, sui migliori tools per l'apprendimento, per l'apprendimento permanente e per la scuola

<https://diskole.org/attrezzi-discoli/> materiali didattici autoprodotti da me e dai miei colleghi durante il lockdown dell'anno scolastico 2019/2020. Si trovano diverse immagini interattive create e condivise con Thinglink, soprattutto per italiano L2. Sono state create con licenza CC, potete utilizzarle liberamente.

<https://www.thinglink.com/scene/1301646203900919811/> Qui trovate un esempio di lavoro collaborativo, autoprodotta con Thinglink da studentesse e studenti da poco giunti in Italia e iscritti presso il plesso 1 del CPIA1 di Torino. È stato tutto realizzato a distanza, coniugando scrittura creativa L2 e registrazioni audio. Il risultato finale è il planisfero delle favole dal Mondo creato simultaneamente dalla classe per sentirci vicini anche lontani.

### **Bibliografia per diventare esperti**

Stanislas Dehaene, *Imparare. Il talento del cervello, la sfida delle macchine*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2019

Johan Huizinga, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard

