

PROPOSTA FORMATIVA

Titolo

Le città invisibili : l'ipertesto a sostegno della scrittura collaborativa

Nome e Cognome del Formatore Eleonora Budri

Percorso

Discipline umanistiche e TIC – Livello avanzato

Sede del Corso

ITI “FRANCESCO SEVERI” PADOVA

Calendario del Corso:

- Data: 4 marzo 2015 dalle ore 15,30 alle ore 17,30
- Data: 18 marzo 2015 dalle ore 15,30 alle ore 17,30
- Data: 15 aprile 2015 dalle ore 15,30 alle ore 17,30

Note operative per i corsisti

Nel progetto saranno prese in considerazione solo alcune delle città descritte nell'Opera; parte del tempo sarà invece dedicata alla conoscenza e alla pratica di alcune risorse che possono facilitare la scrittura collaborativa in rete.

In considerazione del tempo a disposizione per gli incontri, parte dell'attività (reperimento risorse, elaborazione di contenuti personali, visione di materiali, ...) sarà necessariamente realizzata “a distanza”(modalità blended). Ovviamente sarà mia cura sostenere in modo adeguato e coerente i corsisti in tutte le fasi del percorso.

Durante gli incontri è possibile (ma non necessario) utilizzare dispositivi personali (tablet, Ipad, computer portatili,...) in quanto possono agevolare l'attività.

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

ABSTRACT

Le città invisibili – Un ipertesto a sostegno della scrittura collaborativa

Le *città invisibili* (1972) è un romanzo di Italo Calvino in cui Marco Polo racconta a Kublai Khan delle città che ha incontrato durante i viaggi all'interno del suo sterminato impero: in queste narrazioni descrive le forme architettoniche delle città, gli uomini che le hanno costruite, le relazioni tra la gente che le popola e mentre ne parla costruisce un mondo invisibile, parla di tante città immaginarie.

Il romanzo è composto da 9 capitoli, ciascuno dei quali è introdotto e concluso da un dialogo tra Marco Polo e Kublai Khan, che ne forma la cornice. Al suo interno, ogni capitolo è suddiviso in soggetti (le città e la memoria, le città e il desiderio, le città e i segni, ...) che si ripetono e si alternano secondo un preciso gioco combinatorio che crea la struttura particolare del romanzo, suggerendo più percorsi di interpretazione e di lettura, in modo simile a un ipertesto.

Rete Scuola Digitale Veneta

Nell'elaborazione del percorso si è scelto il testo di Calvino perchè rappresenta uno sfondo integratore ideale a fornire spunti per la realizzazione di un ipertesto in rete, utilizzando la scrittura collaborativa.

Le città invisibili è un testo molto ricco di riferimenti che si presta bene a sviluppare attività didattiche differenti e multidisciplinari, non solo in relazione all'arte e alla scrittura, ma anche per esempio alla storia, alla geografia, alla religione alle scienze, all'educazione ambientale, al senso di cittadinanza, all'interculturalità, ecc...

I testi di Calvino sono molto brevi e sono un po' come degli scorci che lasciano spazio all'immaginazione del lettore e suggeriscono spunti di riflessione sulla complessità del tema della città; analogamente, nella sperimentazione della produzione di ipertesti emerge costantemente un processo di rielaborazione creativa di ciò che viene letto e di quello che si apprende. Questo processo di continua rielaborazione ipertestuale facilita la scrittura collettiva ed un uso creativo dei contenuti .

Applicazioni come Google docs o lo strumento Wiki possono in questo caso sostenere (o promuovere) pratiche di scrittura collaborativa, quindi forme di lavoro congiunto, di cooperazione e di interdipendenza tra i partecipanti.

Rete Scuola Digitale Veneta

Obiettivi perseguiti e risultati attesi dagli studenti

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

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
- 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 perciò essere individuate 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**, a prescindere dai contenuti (letterari, storici, geografici,...) specifici individuati e 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

Rete Scuola Digitale Veneta

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

Per l' ambito tecnologico:

- 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
- conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni

Indicatori di valutazione andranno perciò ricercati 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

Rete Scuola Digitale Veneta

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)
 - o Scelta della pagina iniziale (scenario base) e delle altre pagine (scenari secondari):
 - o Creare una mappa, un indice o uno schema attraverso una rete non sequenziale di collegamenti ipertestuali;
 - o Ideare la rete di relazioni tra i contenuti;
 - o Progettare le modalità di condivisione dei contenuti reperiti/rielaborati/sviluppati
 - o Scelta di uno strumento in grado di sostenere in itinere la realizzazione e la documentazione del processo didattico (es.Google docs/Google drive, Wiki, Dropbox)
- 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...)
 - o Identificare le informazioni/i concetti che potrebbero essere presentati con oggetti multimediali. Dove inserire immagini, audio, video?
 - o Che materiali si vorrebbero utilizzare nel progetto?
 - o 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

- 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.
- 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...).
- Pianificazione della navigazione: casuale (determinata dall'utente) o prestabilita (determinata dall'autore).

• Modulo 3

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

Rete Scuola Digitale Veneta

Dotazioni tecnologiche e ambienti digitali di apprendimento

L'attività proposta richiede almeno una classe dotata di LIM (preferibilmente Smart) e la disponibilità del laboratorio di informatica, con 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 player;) corrispondente al numero degli insegnanti partecipanti al corso. In entrambi gli ambienti deve essere utilizzabile il collegamento Internet.

Si sono scelti software diffusi, quindi già noti alle scuole e ai docenti (perciò immediatamente fruibili) perchè adatti a sostenere efficacemente un percorso centrato più sui processi di elaborazione e sulle 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 verrà utilizzata nella fase iniziale, per l'elaborazione della mappa concettuale (fase di brainstorming) e, successivamente, come facilitatore della condivisione di contenuti. In questi casi la Lim è comunque elemento "di rottura" del tradizionale setting frontale, poichè ha il compito di mediare/agevolare la condivisione di idee e contenuti.

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.

L'esperienza di scrittura collaborativa rappresenta inoltre un'occasione per i docenti per immedesimarsi nel ruolo degli alunni, esaminando una prospettiva diversa dell'insegnamento.

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 testi, suoni, immagini, esercizi riferiti al percorso scelto e allo specifico contesto di riferimento (classi, età alunni, PSP,...).

I materiali reperiti/creati verranno condivisi utilizzando Dropbox/Google docs/ Wiki e, in presenza, 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
- Diverse storie Games

Adattamento della proposta ai vari ordini e gradi scolastici

La proposta, così articolata, si rivolge principalmente agli alunni della scuola secondaria di I° e II°; Con opportuni adattamenti è possibile ipotizzare un percorso semplificato, sia sotto il profilo dei contenuti che degli strumenti di interazione per la classe V° Primaria.

Rete Scuola Digitale Veneta

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

Iperstualità 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'Iperstesto... *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.multimediadidattica.it/>

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

www.apprendereinrete.it

www.mondadorieducation.it

www.impariamo a scrivere.it