

video

# video

Il video è un mediatore [iconico](#) e può essere utilizzato attraverso diverse modalità:

a. videolezione:

- la lezione di tipo “tradizionale”, dove il docente viene ripreso da un telecamera mentre parla seduto dietro una cattedra;
- lo *screen recording*: si registra l’audio, eventualmente anche il video, del docente mentre spiega presentando lucidi, pagine web, documento testuali, video, ... (tutto ciò che può essere presentato sul monitor);

b. la presentazione di un argomento attraverso più media: testo, immagini, audio, video;

c. le simulazioni scientifiche (si intende un modello della realtà che consente di valutare e prevedere lo svolgersi dinamico di una serie di eventi o processi susseguenti all'imposizione di certe condizioni da parte dell'utente) (Wikipedia);

d. il videomodeling.

## a. videolezione

- Non avendo la possibilità di colloquiare e interagire con lo studente, il docente deve individuare un modo stimolante di mediare il sapere esponendo in modo da riuscire ad innescare un processo di apprendimento critico e riflessivo.
- le competenze tradizionali del docente si arricchiscono perché impara a progettare e realizzare prodotti multimediali collegati alle lezioni video, ad insegnare in videoconferenza, a crearsi un sito internet o blog didattico.

## a. videolezione

- Da una consueta comunicazione, faccia a faccia, di tipo bidirezionale si passa, nell'insegnamento tramite video, a quella di tipo unidirezionale;
- ciò comporta che le lezioni debbano essere fortemente pianificate, prive di ripetizioni, più strutturate e consequenziali, più oggettive e sintetiche, più ricche e adeguate nel vocabolario, più esplicite e dense di informazioni.

## b. presentazione di un argomento

Il video ha una evidente potenzialità didattica collegata al suo forte potere comunicativo:

- la possibilità di semplificare concetti astratti e complessi, attraverso la visualizzazione di esempi concreti;
- invece di parlare di un oggetto, di un fenomeno, lo si propone direttamente all'attenzione dell'interlocutore, il quale può vedervi anche cose che lo stesso proponente, magari, non vi ha visto, in questo modo la conoscenza, si arricchisce di nuove interpretazioni.

## c. le simulazioni scientifiche

- Per simulazione si intende un modello della realtà che consente di valutare e prevedere lo svolgersi dinamico di una serie di eventi o processi susseguenti all'imposizione di certe condizioni da parte dell'utente (Wikipedia);
- una simulazione dà all'utilizzatore la possibilità di interagire con gli aspetti della realtà che sono riprodotti;
- è possibile “prendere delle decisioni e osservare le conseguenze delle proprie azioni nell'ambiente simulato”;
- la simulazione come ri-creazione di segmenti di realtà per capire i meccanismi e i processi che fanno vivere i fenomeni simulati (Parisi D., 2001).

# simulazioni in ambito didattico

È possibile:

- utilizzare simulazioni già realizzate: valenza nella gestione dei parametri dei programmi che le realizzano, permettendo di studiare i sistemi simulati in variegate situazioni;
- progettare e costruire proprie simulazioni; ciclo continuo fra le seguenti fasi: ricerca → progettazione → realizzazione algoritmo → prove; continuo passaggio dal reale alla formalizzazione e da questa nuovamente al reale;
- la simulazione si pone come mediatore fra chi apprende e la realtà e permette di sviluppare forme di apprendimento basate sull'azione anche quando non sarebbe possibile compiere esperienze dirette con la realtà.
- Esempio di simulazioni realizzate: sito [PHET](#)

## d. video-modeling

- “Il video, anche se non permane come una figura o una foto, può comunque essere rivisto più volte e possiede una potenzialità ulteriore: quella di presentare una situazione concreta e reale, sia per quello che riguarda l’azione delle persone che il contesto di riferimento. Si ha, in altre parole, una maggiore ricchezza di informazioni rispetto alle immagini statiche, soprattutto per quanto concerne l’azione connessa alla situazione e la comprensione dell’intera sequenza”.



## d. video-modeling

Il video modeling è una tecnica di insegnamento e consiste nella presentazione di filmati che illustrano la modalità adeguata di comportamento in certi contesti o la corretta esecuzione di azioni in funzione dell'apprendimento di specifiche abilità.

## d. video-modeling

- Il Vm rientra nelle strategie fortemente strutturate che sviluppano sequenze programmate; sono basate sull'apprendimento per imitazione. Si sono rivelate particolarmente utili con studenti dai 3 ai 18 anni affetti da disturbo pervasivo dello sviluppo non altrimenti specificato.
- In particolare gli studi ad oggi disponibili suggeriscono che il videomodeling sia uno strumento educativo valido ed efficace, nei disturbi dello spettro autistico, nello sviluppo di competenze interpersonali e di autoregolazione dei comportamenti, soprattutto nei soggetti compresi tra i 6 e i 14 anni con sindrome di Asperger.

## d. video-modeling

- Ad esempio si mostra tante volte un breve video dove una persona svolge bene un compito, così che l'utente (vedendo e rivedendo quel video) possa imparare a far bene e autonomamente quel compito.
- Nel video deve risaltare il comportamento che si intende insegnare e niente altro.
- Si possono associare alla sequenza video delle parole che puntualizzino quanto viene presentato.

## d. video-modeling

- Nella registrazione il *focus* deve essere sulla sequenza comportamentale e non ci devono essere pause o stimoli che distraggono l'attenzione. Durante ogni azione, ci può essere la descrizione verbale di quello che viene fatto.

## d. video-modeling

- Si basa sul canale sensoriale, quello visivo, più funzionale nei disturbi di spettro autistico
- Punta ai particolari realmente rilevanti ed è privo di scene che distraggono;
- Il video è accettato e motivante per gli utenti autistici;
- Essendo ripetibile può rivelare ogni volta nuovi particolari stimolando l'attenzione verso i dettagli.

Fine  
Grazie

## Mediatori didattici (Damiano)

- Negli ambienti di apprendimento lo studente costruisce propri significati insieme al docente che può attivare un processo di mediazione, per facilitare tale costruzione, usando quattro mediatori: attivi, iconici, analogici, simbolici.

# mediatori

- attivi: sono quelli più vicini alla realtà esterna e all'esperienza diretta: se l'insegnante vuole far capire ai discenti il significato della parola "mouse", farà loro vedere e usare un mouse reale;
- iconici: sono rappresentati da disegni, foto, carte geografiche, schemi, mappe, modellini e plastici, video; permette la rappresentazione di una esperienza tuttavia non si ha la possibilità di toccare e/o vedere la realtà così come avviene con il mediatore attivo;





# mediatori

- analogici: simulazioni nelle quali gli alunni assumono ruoli, si mettono nei panni di altri e sperimentano la situazione che devono comprendere e apprendere. Elevata motivazione e comprensione della complessità delle situazioni che vengono simulate;
- simbolici: lettere, numeri, simboli, relazioni, analogie, metafore, concetti astratti, ....., una lezione espositiva. Utilizzabili con cautela per evitare che i contenuti si disperdano su un terreno non predisposto ad accoglierli. Dialogano con astrazione e generalizzazione.

# Disturbo pervasivo dello sviluppo

Ogni malattia neuropsichiatrica infantile caratterizzata da contemporanea compromissione (anche se di differente gravità, a seconda dei casi) di diverse aree dello sviluppo: capacità di interazione sociale, capacità di comunicazione, interessi e attività. Fanno parte dei d. p. dello s.:

- disturbo autistico,
- [la sindrome di Rett](#),
- la malattia di Asperger,
- [il disturbo disintegrativo dell'infanzia](#) (regressione marcata delle relazioni interpersonali dopo almeno due anni di sviluppo apparentemente normale),
- il disturbo generalizzato dello sviluppo non altrimenti specificato.



# Disturbo pervasivo dello sviluppo non altrimenti specificato

- In tale disturbo vi è una grave e generalizzata compromissione dello sviluppo dell'interazione sociale associata a una compromissione delle capacità di comunicazione verbali o non verbali o con la presenza di comportamenti, interessi o attività stereotipati, ma non risultano soddisfatti i criteri per uno specifico Disturbo Pervasivo dello Sviluppo [...]. In questa categoria ricadono alcuni sintomi autistici, ma in forma attenuata, sfumata, dopo un periodo di buon funzionamento psichico (diversamente dall'Autismo dove le anomalie si riscontrano ben presto e comunque entro il 3 anno di vita). Spesso questi bambini manifestano una parziale distorsione del rapporto con la realtà, e mostrano deficit attentivi e difficoltà di concentrazione e apprendimento associati a carenza intellettiva; difficoltà di interazione, aggressività, stereotipie e irrequietezza motoria.