

## **ELABORATO T.I.C. GRUPPO 3 B IDONEI SECONDARIA II°**

### **DOCENTI**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

### **Progetto: "Condividere per crescere"**

#### **Descrizione del contesto classe:**

La classe prima è formata da 22 studenti, di cui 15 ragazze e 7 ragazzi. Il gruppo classe è ben coeso e collaborativo. Sono presenti alcuni ragazzi BES: due ragazzi con certificazione 104 art. 3 comma 3, e due Ragazzi D.S.A..

#### **Descrizione del caso:**

Fabrizio è un ragazzo di 15 anni affetto da disabilità intellettiva lieve in comorbilità a disturbo dell'attenzione.

Lo studente segue una programmazione a obiettivi minimi. Presenta difficoltà nella memorizzazione. E' un ragazzo molto curioso, amante della natura e delle tecnologie digitali che utilizza con una certa facilità. E' parzialmente integrato nel gruppo classe.

#### **Proposta didattica multimediale:**

La nostra proposta didattica multimediale tende a favorire attività di costruzione degli oggetti di apprendimento, di documentazione e accesso ai contenuti. E' frutto di una precisa scelta didattica, è estremamente versatile, in quanto si può adattare alle esigenze concrete degli studenti e alle diverse situazioni di apprendimento in cui questi operano.

Sono stati utilizzati diversi approcci didattico - metodologici: cooperative learning, peer tutoring per la creazione di immagini interattive e video.

Gli obiettivi della nostra proposta multimediale sono:

- Miglioramento delle capacità attentive;
- Miglioramento della capacità relazionale nel gruppo dei pari;
- Miglioramento della motivazione ad apprendere;
- Verificare gli apprendimenti pregressi;
- sviluppare l'utilizzo consapevole degli strumenti digitali e del web nell'apprendimento; ● favorire un'interdipendenza tra pari;

Abbiamo scelto il book creator come base del nostro lavoro perché permette di lavorare in cooperativo, permette dunque di creare un'interdipendenza tra pari, in cui ognuno si possa sentire

utile per il gruppo, e poi ognuno in base alle proprie capacità e attitudini, può divertirsi a creare immagini interattive con thingLink, tridimensionali, creare percorsi, immagini sferiche, video e realtà aumentata. Così che imparare diventa molto stimolante per tutti, un vero e proprio gioco da ragazzi! Book creator offre la possibilità di costruire mappe concettuali, di incorporare video e audio, costruiti in altre piattaforme e di poter collaborare. In questo modo ogni studente, riesce a costruire la propria conoscenza in interdipendenza tra pari.

Con Blippar, Wordwall, ThingLink, Sites e filmora che catturano l'attenzione dell'alunno con la loro impostazione ludica, favorendo lo sviluppo dell'autostima. Questi strumenti si prestano ad attività alternative di ripasso e verifica. Inoltre consentono allo studente di focalizzare l'attenzione sui concetti chiave.

Con Book creator abbiamo creato un libro interattivo sulle scoperte del rinascimento in tutti i campi lavorando in cooperative learning.

Questa attività ha permesso allo studente di migliorare le sue abilità relazionali e creative affidandogli un ruolo adeguato alle sue competenze; nello specifico lo studente si è occupato della parte grafica, valorizzando così la propria predisposizione per le attività digitali.

### **Strumenti utilizzati:**

Gli strumenti che abbiamo scelto sono finalizzati ad attività di potenziamento cognitivo, sviluppo delle autonomie e offrono inoltre la possibilità di una cooperazione educativa con le famiglie e al docente di svolgere un'attività di personalizzazione dell'intervento educativo.

L'utilizzo delle applicazioni scelte va a supportare la difficoltà di memoria del nostro studente, ad aumentare i suoi tempi di attenzione facendo leva sul suo interesse per il mondo digitale. Sono attività che invitano lo studente a fare da sé, favorendo il senso di autonomia, l'autostima e l'autoefficacia.

Per la creazione del nostro prodotto multimediale abbiamo utilizzato i seguenti ambienti tecnologici inclusivi:

- Book creator;
- ThingLink;
- Blippar;
- Filmora;
- Google Sites; ● Wordwall.

### **Book creator**

E' un app che permette di creare libri digitali editabili e pubblicabili sul web. Si possono inserire link, immagini, video, è possibile fare brevi didascalie o vere e proprie pagine di un libro. Può essere utilizzato nella didattica in quanto offre la possibilità di costruire la conoscenza, divertendosi in cooperative learning. Si tratta di una soluzione efficace per realizzare progetti di grande impatto, attraverso un'interfaccia intuitiva accessibile anche senza particolari competenze tecniche.

Per questa ragione Book Creator è uno strumento molto interessante da utilizzare in classe, sia da parte del docente che produce i propri materiali didattici, sia per gli allievi nella realizzazione di prodotti personali o di gruppo.

## **Thinglink**

E' un applicativo che permette di inserire delle annotazioni (tag) interattive in qualsiasi immagine. Si può "creare" un' immagine interattiva in pochi passi. L' immagine potrà essere scelta dall'archivio personale, dal web inserendo l'URL dell'immagine desiderata o caricarla dal pc. Sarà così possibile inserire in qualunque punto immagini, link e video. E' presente anche un sistema di statistiche sulle immagini che traccia il numero di visualizzazioni, il numero di click e il numero di volte che si è avuto accesso alle annotazioni.

La sua versatilità lo rende un interessante strumento di presentazione per qualsiasi disciplina.

## **Wordwall**

E' un'applicazione che fornisce una serie di modelli che possono essere personalizzati per creare oggetti didattici interattivi: cruciverba, ruote, definizioni, quiz, vero o falso, apri la scatola, aeroplano, parola mancante, etc.

## **Sites**

Con sites puoi creare portali di progetti interni, siti web destinati al pubblico. Questo strumento può essere utilizzato per creare un sito intranet o wiki, da condividere con il proprio team.

Perchè usare Sites a scuola?

### Google Sites

- è gratuito;
- è molto semplice da usare;
- ha un'interfaccia amichevole;
- può potenziare le competenze digitali di docenti e studenti;
- può trasformare la classe in un ambiente di apprendimento aperto e collaborativo; ● tutti vi possono accedere.
- 

I docenti usano sites per creare un archivio di materiale didattico, compiti, esercizi, verifiche, caricando file e integrando i moduli di google. Si può programmare le attività scolastiche ed extrascolastiche con l'utilizzo dei calendari.

## **Blippar**

Blippar è un'applicazione di realtà aumentata, permette di costruire delle immagini che una volta pubblicate avranno un codice e con il cellulare possono essere riconosciute e proiettate tramite il telefono.

E' molto utile per rendere divertente lo studio ai ragazzi, i quali possono divertirsi a visualizzare gli oggetti sul telefono, come se fossero proiettati nella realtà.

Basterà inquadrare un oggetto, e riceverne tutte le informazioni.

Per gestire un'esperienza in AR (Hand-Held base Vision) bisogna utilizzare un'applicazione per creare nel sito web un'esperienza, in questo caso utilizziamo blippar ma ce ne sono tante altre, poi scaricare sul cellulare o tablet un app per visualizzare l'esperienza creata.

A scuola è utile utilizzarla per creare approfondimenti divertenti circa un argomento magari di storia, noi lo abbiamo utilizzato per approfondire gli studi sul volo di Leonardo Da Vinci.

Si inizia caricando un'immagine ancora, quindi digitalizzazione di un'immagine alla quale dopo sarà associato un codice, poi si inseriscono altri elementi, immagini ecc, e si può decidere se metterle in primo piano, secondo piano ecc, poi si possono caricare pure video, audio. Alla fine si pubblica e con il telefono, inquadrando l'immagine ancora, e avendo inserito nelle impostazioni il codice di prova, si può fruire della visualizzazione dell'immagine, con le relative animazioni.

### **Filmora**

Filmora è un'applicazione di montaggio che viene usata per creare ed inserire in un video dei titoli e testi di arricchimento con effetti animati, intestazioni e fumetti per i dialoghi. Si possono aggiungere didascalie, titoli di coda.... Ci sono numerosi vantaggi nell'utilizzare questo strumento tecnologico per l'attività in aula sotto forma di video interattivo:

- maggiore coinvolgimento da parte degli studenti
- migliore comprensione degli argomenti trattati
- facilità di apprendimento che manca nelle lezioni teoriche
- una migliore interazione ed impegno degli alunni nelle attività di classe.