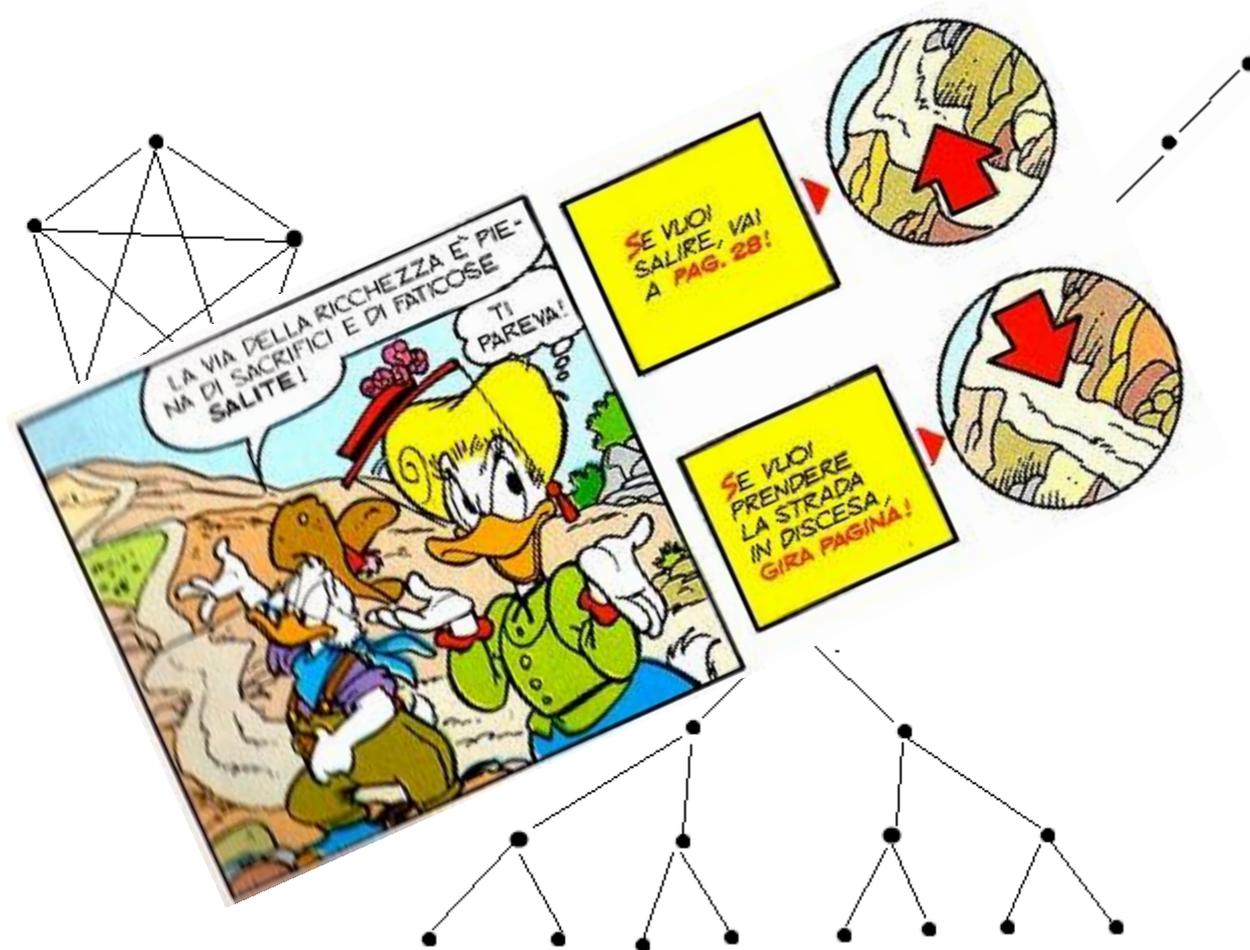


## Progetto Didattico per la Scuola Primaria

# L'Ipertesto

*costruzione di una storia a bivi*



## 1. Generalità

### 1.1 *Definizione dell'ambito formativo di applicazione del progetto*

Il progetto si inserisce nella regolare programmazione curricolare della scuola Primaria Paritaria Gesù Bambino, Istituto Maria Consolatrice, Via Caprera 46, Torino, in conformità con le Indicazioni Nazionali per il curricolo pubblicate nel 2007, e con la bozza della nuova edizione delle stesse pubblicata nel maggio 2012.

### 1.2 *Finalità del progetto*

Il progetto intende sviluppare nei destinatari:

1. la conoscenza di base dei principali software
2. l'uso creativo di detti software
3. l'uso autonomo di siti web utili al proprio lavoro
4. la comprensione del concetto di ipertesto, anche in relazione alla sua diffusione nella forma del World Wide Web
5. la capacità di collaborazione con i pari
6. l'autoriflessività rispetto al proprio lavoro e in generale la capacità critica e valutativa

1. L'uso dei software è oggi talmente comune che non si può prescindere dall'abituare i giovani al loro uso. Certamente bisogna aver presente la facilità e la velocità con cui le interfacce grafiche vengono a mutare; da ciò deriva che l'apprendimento non potrà mai essere meccanico, ma dovrà stimolare l'osservazione e il ragionamento del formando, sì che si abitui a cercare autonomamente le funzioni dei programmi informatici, anche utilizzando le immagini e icone che di queste funzioni sono simbolo.
2. Utilizzare i programmi informatici per compiti reali risulta più stimolante rispetto ad un uso astratto e parcellizzato in singoli esercizi. La possibilità per gli studenti di scegliere autonomamente molti aspetti della realizzazione costituisce inoltre mezzo di espressione personale e dunque aumenta le possibilità di una partecipazione autonoma ed entusiasta.
3. È evidente che ciascuno deve diventare autonomo e libero per quanto riguarda la propria formazione, sapendo trarre tutto l'aiuto necessario da insegnanti e formatori, ma senza relazioni di dipendenza. Offrire contenuti web che i soggetti in formazione possano consultare costituisce un mezzo per abituarli, fin dalla Scuola Primaria, ad un apprendimento attivo e personale.
4. Interrogarsi sulla strutturazione logica degli argomenti di un ipertesto costituisce un esercizio di logica e di comprensione. La produzione dell'ipertesto "costringe" gli studenti a mettere in atto dinamiche metacognitive.
5. Data la scelta di effettuare il lavoro in gruppi, i formandi hanno l'occasione di sperimentare i vantaggi e parimenti le difficoltà del lavoro di gruppo. Le diversità di opinione possono essere fonte di ricchezza, ma anche motivo di scontro. La dialettica che si crea nel gruppo costituisce una buona palestra di educazione al dialogo e alla convivenza.
6. Il confronto tra pari e con l'insegnante aiuta a mettere in atto dinamiche di autovalutazione sia *in itinere* che *ex post*. Attraverso questa autovalutazione, si perviene a strategie via via più opportune ed efficaci.

### *1.3 Destinatari*

Destinatari diretti del progetto sono gli alunni delle classi quinte della Scuola Primaria.

Prerequisiti necessari sono:

- sufficiente capacità di comprensione e produzione del testo, sia orale che scritto.
- generali capacità di videoscrittura e formattazione del testo
- normale capacità di relazione con i pari

Destinatari indiretti del corso sono talvolta familiari ed amici a cui gli allievi trasmettono con entusiasmo quanto appreso e mostrano con orgoglio i loro elaborati.

### *1.4 Ambiti disciplinari toccati dal progetto*

Vari sono gli ambiti disciplinari da cui il progetto attinge e che, nello stesso tempo, contribuisce a sviluppare.

Innanzitutto per quanto riguarda l'ambito della **tecnologia**, si vogliono sviluppare capacità tecniche (uso del software e del Web) e un loro uso espressivo e riflessivo.

L'**ambito linguistico** è coinvolto in quanto è richiesto ai soggetti di produrre un testo corretto nell'ortografia, e nella correlazione logica degli eventi narrati. La necessità di leggere e utilizzare i supporti forniti dall'insegnante costituisce esercizio di comprensione del testo.

Data l'esigenza di strutturare i vari documenti che andranno a formare i nodi dell'ipertesto, sono coinvolte anche le **capacità logiche** e di **problem solving**. Queste sono coinvolte anche nella creazione dei collegamenti ipertestuali che permettono il passaggio da un testo all'altro.

La **convivenza e l'educazione al dialogo** sono sviluppate attraverso il lavoro in gruppo. È necessario che l'insegnante dedichi particolare attenzione alle dinamiche di gruppo per invitare gli alunni a comporre eventuali dissidi ai fini della produzione dell'elaborato comune. L'insegnante deve inoltre porre attenzione a far emergere gli alunni più timidi e/o passivi e a contenere forme negative di *leadership*.

La possibilità di ciascun gruppo di dare al proprio ipertesto una veste grafica costituisce un raccordo con l'ambito **arte e immagine**. Gli allievi avranno modo di accorgersi dell'importanza dei *fonts*, dei colori, delle immagini, ai fini di una comunicazione efficace.

## 2. Analisi dei bisogni formativi

L'esigenza formativa nasce dall'intento di aggiornare l'istruzione scolastica ai mutamenti apportati dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Di tale intento si trova traccia nelle *Indicazioni per il curriculum* pubblicate nel 2007 e nell'aggiornamento delle stesse (bozza del maggio 2012).

È possibile far precedere il progetto formativo dalla somministrazione di strumenti che aiutino a mettere a fuoco i bisogni formativi degli studenti sì da poter costruire *ad hoc* il progetto stesso. Presentiamo alcune ipotesi di bisogni formativi e, nelle tabelle, le definizioni operative in grado di rilevarli.

Ipotesi: gli alunni non conoscono il programma Powerpoint e le sue funzioni.

Fattori	Indicatori	Strumento di rilevazione
Conoscenza e uso del programma Powerpoint	Conoscenza dei principali tasti e relative funzioni del programma	Saper scrivere accanto ad alcuni tasti la relativa funzione.
Conoscenza e uso del programma Powerpoint	Il soggetto sa spiegare a cosa serve il software.	Domanda a risposta aperta: "spiega con le tue parole per cosa può essere usato powerpoint". È possibile una correzione automatica attraverso la rilevazione di parole come "presentazione".

Ipotesi: gli alunni devono sviluppare la capacità di progettare e comprendere il valore prioritario della progettazione e della creatività rispetto allo strumento tecnologico.

Fattori	Indicatori	Strumento di rilevazione
Gli alunni tendono a produrre senza una preventiva progettazione (sopravvalutando il ruolo delle tecnologie).	Gli alunni costruiscono una scaletta nell'esecuzione del lavoro dato.	Intervista strutturata, questionario. Può essere utile interpellare i vari docenti rispetto a questo fattore, data la sua natura qualitativa e difficilmente misurabile.

Ipotesi: gli alunni hanno bisogno di prendere confidenza con la videoscrittura.

Fattori	Indicatori	Strumento di rilevazione
Poca pratica della videoscrittura.	Quantità di battute in un minuto	Dettato della durata di un minuto

Ipotesi: gli alunni devono sperimentare dinamiche di collaborazione nel gruppo.

Fattori	Indicatori	Strumento di rilevazione
Necessità di sviluppare il confronto collaborativo	Presenza di scontri durante lavori di gruppo o, invece, clima costruttivo e dialogante.	Intervista strutturata, questionario. Può essere utile interpellare i vari docenti rispetto a questo fattore, data la sua natura qualitativa e difficilmente misurabile.

### 3. Contesto di applicazione del progetto e azioni di coinvolgimento

Il progetto avrà luogo nelle ore curricolari della Scuola Primaria Paritaria *Gesù Bambino*, Istituto Maria Consolatrice, di Via Caprera 46, Torino.

Attori diretti del progetto saranno gli alunni delle classi quinte e l'insegnante Novella Andrea, docente di informatica della scuola.

Gli alunni saranno coinvolti nella comprensione dei concetti teorici rispetto ai quali saranno sempre invitati a ragionare autonomamente e ad esprimere le loro opinioni e i loro ragionamenti. Si offriranno loro esempi di ipertesti di vario genere sì che comprendano più facilmente il lavoro da affrontare e possano appassionarsi.

Sinteticamente possiamo evidenziare alcune fasi del lavoro:

1. Definizione del concetto di ipertesto, esempi, strutture possibili (lineare, circolare, ecc).
2. Suddivisione della classe in gruppi.
3. Creazione della storia per scene, coadiuvati da una [apposita scheda](#).
4. Sceneggiatura dettagliata delle scene.
5. Trascrizione delle scene su *Powerpoint*
6. Creazione dei collegamenti ipertestuali tra una *slide* e l'altra.
7. Impostazione grafica del testo e dello sfondo.
8. Visualizzazione comune degli ipertesti realizzati e valutazione condivisa.

L'insegnante assume il ruolo di *tutor* e sarà sempre presente per offrire suggerimenti, dare visibilità alle buone pratiche che i gruppi attueranno, reindirizzare i gruppi in difficoltà. Tale tutoraggio si indirizzerà anche alle dinamiche relazionali all'interno dei gruppi e tra i gruppi.

A sostegno del lavoro, i ragazzi potranno visitare il sito <http://maestroandrea.myblog.it> dove troveranno le spiegazioni teoriche fondamentali (vedi sopra fase 1), istruzioni e immagini per l'utilizzo di *Powerpoint* (fase 5,6,7).

Il sito vuole principalmente essere una sorta di quaderno di appunti, consultabile in caso di bisogno. Esso diviene però anche una vetrina per le famiglie che in questo modo possono seguire il lavoro dei ragazzi. La pubblicazione finale degli elaborati sul sito offre ulteriore stimolo per gli alunni e contribuisce a far sì che tutti possano valutare il lavoro altrui, traendone ovviamente spunti e riflessioni.

## 4. Obiettivi del progetto

### 4.1 *Obiettivi di apprendimento*

Per quanto riguarda l'apprendimento ci si propone di:

1. sviluppare la conoscenza di *Powerpoint*
2. trasmettere il concetto di ipertesto e stimolarne una realizzazione

A ciò si aggiunga l'obiettivo indiretto di:

3. sviluppare la capacità di videoscrittura.

7.1 Profilo di uscita per la competenza: "Sviluppare la conoscenza di Powerpoint" ed esempio di rilevazione "Crea una presentazione"

<i>Dimensione</i>	<i>Descrittori del profilo di competenza</i>	<i>Indicatori di performance in entrata</i>	<i>Indicatori di performance in uscita</i>
<b>Risorse mobilitate</b>	Conosce Powerpoint e le sue principali funzioni.	Non sa riconoscere l'icona di <i>Powerpoint</i> né i tasti delle principali funzioni. Non conosce il concetto di <i>slide</i> .	Sa identificare i comandi necessari per creare slides, scrivere, inserire links, transizioni, animazioni.
<b>Strutture di interpretazione</b>	Comprende la consegna e pianifica una procedura.	Può non comprendere la consegna.	Può riconoscere o persino rievocare una corretta procedura per la produzione di una presentazione.
<b>Strutture di azione</b>	Avendo realizzato un progetto, pianifica e realizza le <i>slides</i> , applicandovi eventuali animazioni e transizioni.	Se esegue il programma, procede per tentativi ed errori.	Sa creare slides, inserire testi, applicare transizioni, animazioni, inserire links.
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Sa comprendere i limiti del proprio lavoro e cercare strategie alternative.	Realizza scritte in modo disorganico, segni di un approccio per tentativi e con scarsa progettualità	Identifica velocemente buone soluzioni alternative.

## 7.2 Profilo di uscita per la competenza: "Conoscenza del concetto di ipertesto" ed esempio di rilevazione "Costruisci un ipertesto"

<i>Dimensione</i>	<i>Descrittori del profilo di competenza</i>	<i>Indicatori di performance in entrata</i>	<i>Indicatori di performance in uscita</i>
<b>Risorse mobilitate</b>	Conosce e spiega il concetto di ipertesto.	Probabilmente l'alunno collegherà il concetto di ipertesto alla presenza di contenuti mediali.	Sa distinguere gli ipertesti (non necessariamente ipermedia) tra documenti di vario genere.
<b>Strutture di interpretazione</b>	Comprende la consegna e pianifica una procedura.	Può non comprendere la consegna.	Comprende la struttura di un ipertesto e sa progettare una, in base all'obiettivo dato (informativo, narrativo).
<b>Strutture di azione</b>	L'alunno progetta e realizza un ipertesto.	Nell'eseguire il lavoro l'alunno procede per tentativi ed errori. Manifesta insicurezza e necessita di guida.	Progetta l'ipertesto (anche su carta) mettendo in evidenza i collegamenti tra i documenti. Realizza l'ipertesto con <i>Powerpoint</i> .
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Comprende la logica che unisce i documenti che compongono l'ipertesto.	L'alunno manifesta insicurezza. Necessita di regolazione esterna.	Sa modificare, aggiungere, togliere, nodi alla struttura dell'ipertesto.

7.3 Profilo di uscita per la competenza: "Dimestichezza con la videoscrittura" ed esempio di rilevazione  
"Copia in un minuto una porzione di un testo.

<i>Dimensione</i>	<i>Descrittori del profilo di competenza</i>	<i>Indicatori di performance in entrata</i>	<i>Indicatori di performance in uscita</i>
<b>Risorse mobilitate</b>	Conosce la tastiera e le sue funzioni. Conosce la formattazione essenziale.	Conoscenza dei tasti delle lettere e di taluni tasti modificatori. Può confondere i tasti della formattazione.	Trova velocemente le lettere e usa i tasti modificatori. Identifica correttamente i tasti della formattazione.
<b>Strutture di interpretazione</b>	Riconosce i tasti necessari per scrivere in un certo modo.	Non riconosce con sicurezza le caratteristiche del testo e di formattazione.	Sa identificare caratteri e caratteristiche dello stesso.
<b>Strutture di azione</b>	Sa scrivere in modo spedito e corretto.	Utilizza la tastiera cercando le lettere. Si mostra insicuro nell'uso dei tasti modificatori.	Scrive con maggiore automatismo, senza indugiare nell'uso dei tasti modificatori.
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Sa cogliere i propri errori di battitura o di organizzazione del testo.	Mostra chiari errori di battitura e cattiva organizzazione del testo.	L'alunno osserva in corso d'opera il proprio lavoro e lo corregge.

## 4.2 Obiettivi di cambiamento personale

Oltre gli obiettivi di apprendimento, ci si propone di favorire una crescita personale riguardo due aspetti:

1. Essere capaci di progettare.
2. Essere capaci di lavorare in modo collaborativo.

1. Profilo di uscita per la competenza: “Saper progettare” ed esempio di rilevazione: “Progetta su carta il tuo ipertesto prima di realizzarlo al computer”.

<i>Dimensione</i>	<i>Descrittori del profilo di competenza</i>	<i>Indicatori di performance in entrata</i>	<i>Indicatori di performance in uscita</i>
<b>Risorse mobilitate</b>	Sa usare schemi e mappe concettuali, sa disporre i documenti in modo logico.	Produce schemi disordinati e non sempre pertinenti.	Organizza schemi chiari e comprensibili dal punto di vista logico.
<b>Strutture di interpretazione</b>	Comprende il valore primario della progettazione rispetto alla realizzazione.	Desidera e immagina di realizzare subito l'ipertesto, chiede ripetutamente di usare il computer.	Manifesta l'esigenza di fissare su carta, o altro supporto, il proprio progetto.
<b>Strutture di azione</b>	Elabora con precisione i contenuti dell'ipertesto prima di passare alla fase di realizzazione, in cui è ovviamente possibile operare ancora modifiche e cambiamenti.	Abbozza i contenuti con la convinzione di fare il lavoro con precisione solo in un secondo momento.	Definisce con precisione su carta, o altro supporto, le fasi del proprio lavoro e scrive i testi necessari.
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Comprende collegamenti non pertinenti e sa correggerli inserendo eventualmente testi aggiuntivi.	Tende a cambiare continuamente il progetto, senza riuscire a portarlo a compimento.	Sa operare nella fase di realizzazione eventuali cambiamenti, senza stravolgere la progettazione iniziale.

2. Profilo di uscita per la competenza: “Lavorare in modo collaborativo” ed esempio di rilevazione “Discuti con i tuoi compagni sui contenuti dell’ipertesto e su come realizzarlo.

<i>Dimensione</i>	<i>Descrittori del profilo di competenza</i>	<i>Indicatori di performance in entrata</i>	<i>Indicatori di performance in uscita</i>
<b>Risorse mobilitate</b>	Capacità di ascolto e decentramento, capacità di coinvolgimento.	Il soggetto può risultare incline a non manifestare le proprie idee, oppure a imporle.	Il soggetto manifesta maggiore equilibrio.
<b>Strutture di interpretazione</b>	Sa interpretare le parole altrui, sa spiegarsi senza imporre	Il soggetto può risultare incline a non manifestare le proprie idee, oppure a imporle.	Conosce il valore dei propri spunti e di quelli altrui per il raggiungimento dell’obiettivo.
<b>Strutture di azione</b>	Sa dialogare, misurando le proprie modalità di comunicazione.	Il soggetto può risultare incline a non manifestare le proprie idee, oppure a imporle. Non usa le idee altrui per generarne di nuove.	Il soggetto propone le proprie idee, ma ascolta anche l’opinione altrui. Delle varie idee è capace di fare sintesi, operando una mediazione o traendo spunto per nuove strategie di azione.
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Sa controllarsi e, se necessario, mediare la discussione.	Può interpretare le idee come contrapposte le une alle altre e dunque non riuscire a “plasmare”, modificarle.	Partecipa attivamente senza trascurare l’ascolto degli altri. Trae spunto dal dibattito e costruisce nuove possibilità.

## 5. Strategie utilizzate e riferimenti teorici

Innanzitutto si utilizza la lezione frontale dove si renda necessario trasmettere contenuti definiti.

Si ritiene infatti che l'insegnamento debba essere anche, ma certamente non solo, trasmissione di contenuti e a tal fine si ricorre alla spiegazione dell'insegnante.

Detto ciò, è chiaro che l'insegnante deve saper usare i toni della voce e il linguaggio del corpo per tenere alta l'attenzione dei suoi alunni e, quando possibile, deve coinvolgerli stimolandone il ragionamento e la creatività.

Si utilizzano pertanto momenti di confronto comune, in cui gli studenti possono fare emergere le proprie conoscenze pregresse, condividerle con i pari e l'insegnante, ed eventualmente rielaborarle.

Quando opportuno si realizzano dimostrazioni ed esercizi pratici che stimolino l'apprendimento e la partecipazione.

L'intento generale è di insegnare coniugando teoria e prassi, per sviluppare le capacità meta cognitive ed autoriflessive.

Ulteriore risorsa è il sito <http://maestroandrea.myblog.it>, che i ragazzi potranno consultare per ricordare i contenuti spiegati dal docente e che contribuisce a sviluppare l'autonomia nell'apprendere e nell'uso del computer.

Durante i lavori di gruppo l'insegnante assume il ruolo di tutor, accompagnando gli alunni nella progressiva costruzione del prodotto mediale e aiutandoli a gestire le difficoltà delle dinamiche del gruppo.

Il momento del lavoro di gruppo è inoltre particolarmente utile per invitare alla creatività, mostrando che non esiste un unico modo di realizzare un elaborato e di affrontare un problema.

Per quanto riguarda i riferimenti teorici, si cerca di recepire l'approccio dinamico e creativo del costruttivismo e dell'apprendimento cooperativo, senza per questo abdicare al ruolo dell'insegnamento di trasmettere dei contenuti definiti.

Ci si è avvalsi, nell'elaborazione della proposta, di vari testi:

- in A. CALVANI, A. FINI, M. RANIERI, *Valutare la competenza digitale*, Erickson 2011, si è trovata la definizione di competenza digitale composta da tre dimensioni (etica-cognitiva-tecnologica).
- in G. BLANDINO, *Quando insegnare non è più un piacere*, Raffaello Cortina 2008, sono presenti interessanti richiami alla capacità relazionale dell'insegnante e alle dinamiche di gruppo.
- In E. DAMIANO, *L'insegnante, identificazione di una professione*, La Scuola 2004, è ribadita l'importanza del contenuto culturale.
- Vari testi hanno offerto spunti riguardo ai contenuti e alla didattica. In particolare citiamo:
  - N. SECCHI, *1, 2, 3...Click. Informatica per la scuola primaria*, Theorema Libri, 2011;
  - C. SCATAGLINI, *Informatica facile*, Erickson, 2003,
  - M. LAZZARI et Al, *Informatica umanistica*, McGraw-Hill, 2010.

Infine il progetto nasce dall'esperienza dei precedenti anni di insegnamento in cui si è cercato di usare ed affinare le varie strategie di intervento. L'autoriflessione costante si è rivelata preziosa nella costruzione del presente progetto.

## 6. Risorse umane e materiali

### *6.1 Risorse umane*

Il progetto è guidato e diretto dall'insegnante specialista di "Tecnologie ed Informatica" della scuola. L'insegnante può ovviamente confrontarsi, per ragioni didattiche o di gestione delle relazioni, con l'insegnante di classe.

### *6.2 Risorse materiali*

La prima parte del lavoro, cioè la fase di progettazione, avverrà nell'aula di classe.

Si useranno qui gli strumenti tradizionali, lavagna, carta, penne e colori.

La fase di realizzazione dell'ipertesto avverrà nell'aula di Informatica della scuola, dotata di 24 computer client (+1 del docente), collegati ad un server sul quale è possibile salvare gli elaborati, alla rete della scuola e ad Internet.

### *6.3 Stima dei costi*

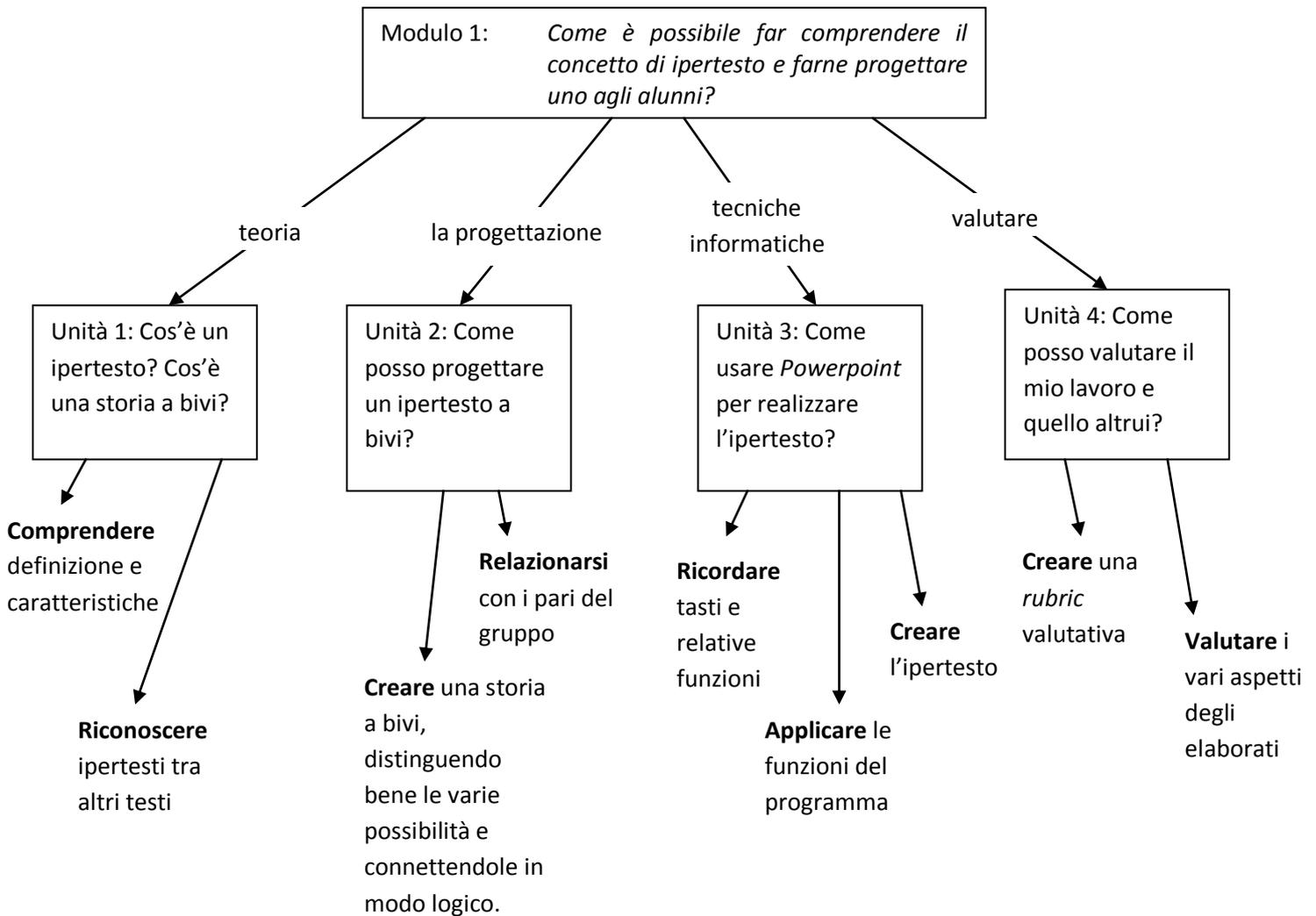
La tariffa oraria del docente è di € 12 orari lordi. Presupponendo circa 20 lezioni, si può mettere in preventivo la cifra di 240 € a classe.

## 7. Materiali didattici

### 7.1 Overview del corso

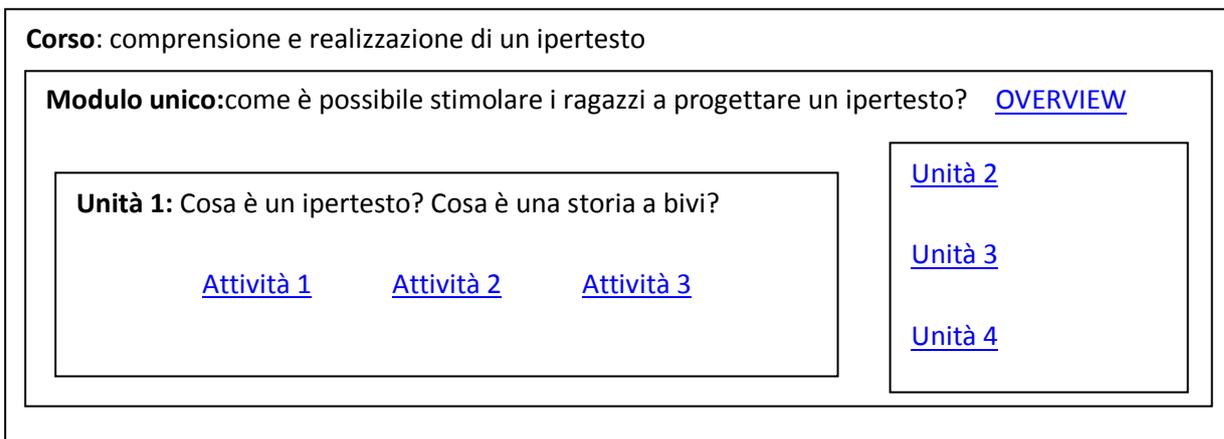
Modulo unico: *Come è possibile far comprendere il concetto di ipertesto e farne progettare uno dagli alunni?*

Questo modulo intende fornire le basi per la comprensione del concetto di ipertesto e per la progettazione del medesimo.



## 7.2 Unità 1- Cos'è l'ipertesto

Al termine dell'unità l'alunno dovrebbe conoscere le caratteristiche peculiari di un ipertesto (attività 1), e attraverso di esse dovrebbe saper distinguere un ipertesto tra altri documenti (attività 2).



### *Attività 1 (comprensione):*

L'insegnante legge insieme alla classe il seguente testo, invitando gli studenti a intervenire per chiedere spiegazioni quando necessario. L'insegnante stimola gli studenti stessi a intervenire per risolvere i dubbi dei compagni.

*Cos'è un ipertesto?*

*Leggiamo insieme parte della definizione di Wikipedia.*

*Un **ipertesto** è un [insieme](#) di documenti messi in relazione tra loro attraverso [parole chiave](#).*

*Può essere visto come una rete; i documenti ne costituiscono i nodi.*

*La caratteristica principale di un ipertesto è che la lettura può svolgersi in maniera non lineare: qualsiasi documento della rete può essere "il successivo", in base alla scelta del lettore.*

*All'interno dell'ipertesto sono possibili praticamente infiniti percorsi di lettura.*

*Dopo la nascita del [World Wide Web](#) (1993) l'ipertesto ha avuto un notevolissimo sviluppo.*

*Tutto il web, infatti, è stato concepito dal suo inventore, l'inglese [Tim Berners Lee](#), come un ipertesto globale in cui tutti i siti mondiali possono essere consultati da tutti.*

*La [pagina web](#) è il singolo documento e la "navigazione" è il passaggio da un sito all'altro tramite i "link".*

*L'interfaccia per visualizzare i siti web (e le pagine ipertestuali contenute) è il [browser](#).*

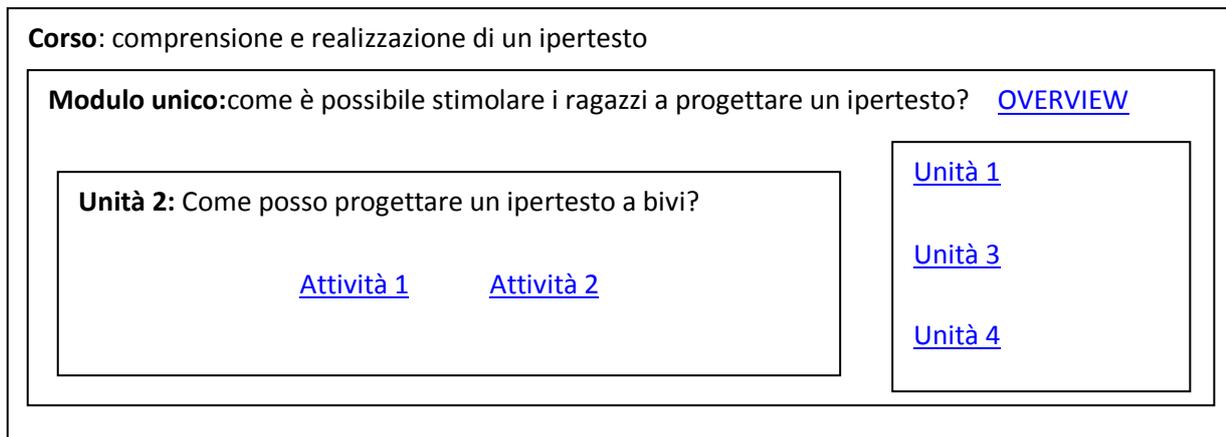
### *Attività 2 (ricordare e applicare):*

L'insegnante presenta [esempi di ipertesti e testi](#), sia digitali che cartacei e invita gli alunni a distinguerli usando come discriminante la possibilità di lettura non sequenziale.

### *Attività 3 - in appendice - (emanciparsi):*

In ausilio alla comprensione si rinviano gli studenti alla seguente pagina web dove si trova una sintesi dei concetti più importanti <http://maestroandrea.myblog.it/archive/2012/01/19/ipertesto-cos-e.html>

### 7.3 Unità 2 - Progettare una storia a bivi



#### *Attività 1 (creare e cooperare):*

L'insegnante propone alla classe uno [schema per la costruzione dell'ipertesto](#), esplicitando che esso non è rigido e vincolante ma funzionale ad una strutturazione semplice e alla portata degli studenti.

I ragazzi, divisi in gruppi, precedentemente formati, scrivono, a grandi linee, sulla scheda proposta, la propria storia.

È utile insistere sulla necessità di progettare bene il lavoro sulla carta in modo che l'attenzione dei ragazzi sia focalizzata sulla costruzione di una buona storia e non sulle fasi successive di realizzazione digitale.

#### *Attività 2 (creare, cooperare, valutare)*

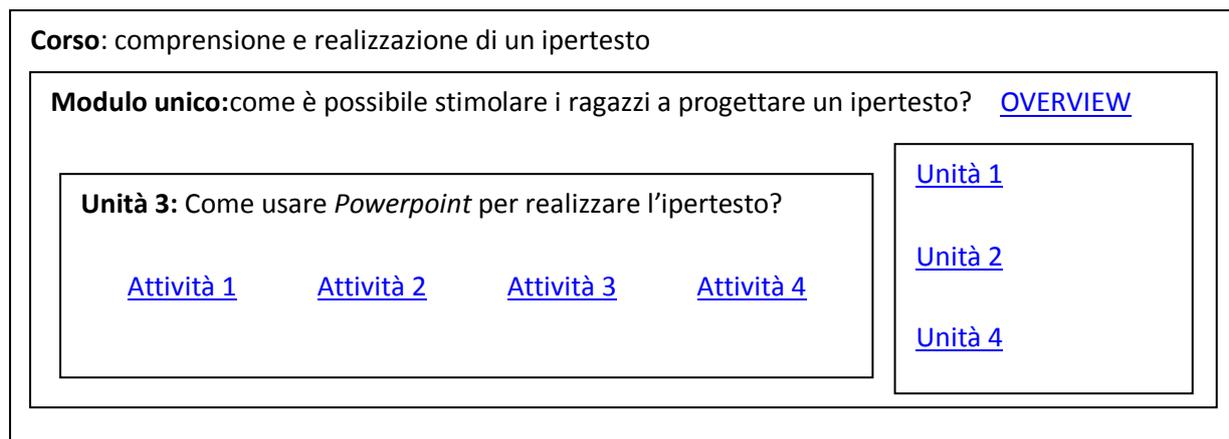
Facendo riferimento allo schema compilato nell'attività 1, i ragazzi dovranno scrivere il testo della storia, suddividendolo in tanti fogli quanti sono i rettangoli da loro compilati nello schema. Questa suddivisione cartacea permette di evidenziare che l'ipertesto è formato da molti testi in connessione tra loro e di prepararsi all'utilizzo delle *slides* di *Powerpoint* nell'unità 3.

Nella redazione del testo si dovrà avere particolare cura di esplicitare i "bivi" che i protagonisti si troveranno ad affrontare.

Durante la redazione della storia i ragazzi dovranno porsi queste domande:

1. Chi legge la nostra storia riesce a capirla? Oppure è chiara solo per noi che l'abbiamo pensata?
2. La nostra storia ha un senso logico?
3. I vari "bivi" sono ben collegati con le parti successive della storia?
4. L'ortografia è corretta?

## 7.4 Unità 3 - Come usare Powerpoint per realizzare l'ipertesto



### *Attività 1 (comprendere, applicare, valutare):*

L'insegnante spiega come inserire testo in *Microsoft Powerpoint*. Per farlo può stimolare gli studenti all'esplorazione del programma per qualche minuto, ascoltando poi le proposte di alcuni.

Successivamente i ragazzi potranno creare, divisi in gruppi, la prima *slide* del loro ipertesto, contenente il titolo dello stesso. Ovviamente i ragazzi potranno scegliere font, colori, sfondi.

Durante questa fase, i ragazzi dovranno confrontarsi con queste domande:

1. La grafica che abbiamo scelto è in sintonia con la storia che abbiamo scritto?

### *Attività 2 (applicare, valutare):*

I ragazzi dovranno scrivere, alternandosi alla tastiera, le parti della storia, ciascuna su una *slide* diversa. I numeri delle slides dovranno essere via via apposti anche sui fogli cartacei in modo da evidenziare le corrispondenze.

L'autovalutazione seguirà queste domande:

1. La disposizione del testo è ordinata?
2. La grafica è in sintonia con la storia?

### *Attività 3 (comprendere, applicare, valutare):*

L'insegnante spiega come inserire i collegamenti ipertestuali. Ancora una volta può valorizzare, se presente, la conoscenza pregressa di qualche alunno, o stimolarne l'intuizione.

A seguire i ragazzi creeranno i links corrispondenti ai bivi della storia da loro creata.

L'autovalutazione seguirà queste domande:

1. I links sono ben visibili?
2. I links sono funzionanti? Conducono alla *slide* giusta?

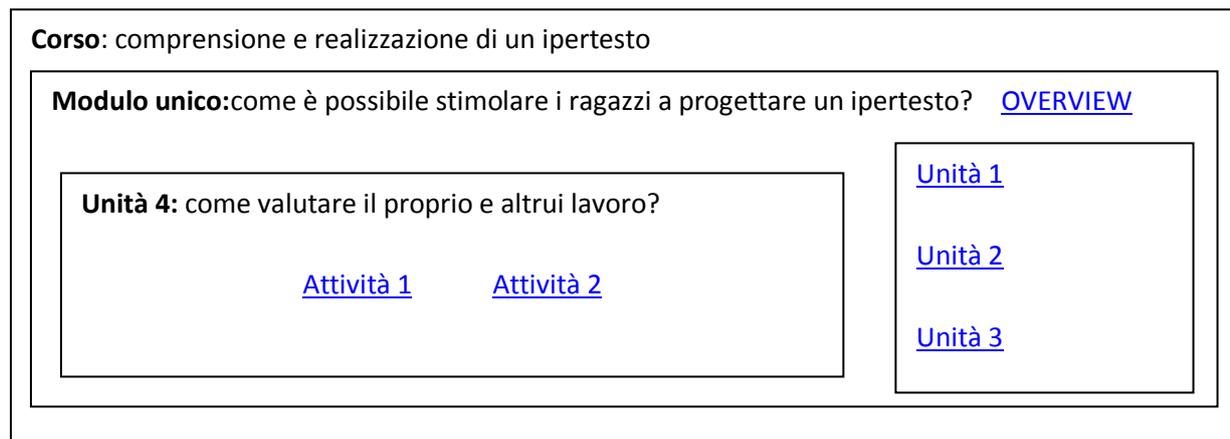
### *Attività 4 (emanciparsi, comprendere, applicare):*

L'insegnante invita gli studenti a navigare su questa pagina web:

<http://maestroandrea.myblog.it/archive/2011/11/04/animazioni.html>

Dopo averla letta e aver sperimentato quanto vi è suggerito, i ragazzi potranno inserire animazioni nell'ipertesto.

## 7.5 Unità 4 – Valutare gli elaborati

*Attività 1 (creare):*

L'insegnante stimola gli studenti a riflettere su quali possano essere gli aspetti da valutare del lavoro fatto. Per facilitare la comprensione del compito, l'insegnante può invitare gli studenti a ricordare le domande di autovalutazione che accompagnavano alcune delle attività proposte.

Dal confronto in classe, emergeranno una serie di punti che costituiranno la *rubric* valutativa.

L'insegnante presenta a questo punto la propria *rubric*, ed invita gli studenti a confrontarla con quella poco prima costruita in gruppo.

*Attività 2 (valutare e cooperare):*

L'insegnante e la classe visualizzano insieme gli ipertesti realizzati, valutandoli per ciascuno dei punti indicati nella *rubric*. È bene che gli alunni sentano la possibilità di partecipare e di dire la propria opinione liberamente e nel rispetto reciproco; l'insegnante assume in questa occasione un particolare ruolo di mediazione.

Dopo aver dibattuto su ciascuno dei punti indicati la classe assegnando ad essi un punteggio da 0 a 4.

Si procede poi a calcolare il punteggio complessivo di ciascun elaborato. Ancora una volta spetta all'insegnante limitare eventuali competitività negative che possono manifestarsi.

## 8. Fasi ed azioni dell'intervento

### 8.1 Fasi dell'intervento

	<b>Azioni previste</b>	<b>Esito previsto di ciascuna azione</b>	<b>Obiettivi di apprendimento perseguiti</b>	<b>Modalità di controllo del raggiungimento degli obiettivi previsti (valutazione delle competenze)</b>
<b>Unità 1</b>	Spiegazione del concetto di ipertesto. Attività di riconoscimento e applicazione degli ipertesti tra testi.	Gli alunni sanno definire un ipertesto e lo riconoscono tra altri testi.	Gli alunni sanno definire un ipertesto e lo riconoscono tra altri testi.	L'attività di riconoscimento degli ipertesti costituisce già una valutazione. Ad essa si aggiungono verifiche scritte con domande a risposta chiusa e aperta.
<b>Suddivisione della classe in gruppi</b>	L'insegnante forma i gruppi con questo criterio: gli alunni devono essere eterogenei tra loro ma non a tal punto da impedire la collaborazione.	Formazione dei gruppi.		L'insegnante valuta i gruppi attraverso l'osservazione, ma anche con l'interrogazione diretta degli allievi.
<b>Unità 2, Attività 1</b>	Proposta dello schema per la costruzione della storia.	Gli alunni inventano la prima bozza della storia, suddivisa in parti.	Sviluppo della strutturazione logica, della creatività e progettualità. Sviluppo della cooperazione tra pari.	L'insegnante può ritirare le schede in modo da valutare le storie. A conclusione del lavoro ci sarà la valutazione collettiva tramite <i>rubric</i> .
<b>Unità 2, Attività 2</b>	Redazione della storia.	Gli alunni giungono a elaborare il testo di tutte le parti della loro storia esplicitando le possibilità di scelta dei protagonisti.	Sviluppo della creatività, delle capacità logiche e della produzione testuale. Sviluppo della cooperazione tra pari.	L'insegnante legge i testi elaborati dagli alunni ed è sempre presente durante la fase di scrittura. A conclusione del lavoro ci sarà la valutazione collettiva tramite <i>rubric</i> .

<b>Unità 3</b>	Realizzazione dell'ipertesto digitale con <i>Powerpoint</i> .	Gli alunni trascrivono la loro storia su <i>slides</i> che collegano attraverso <i>links</i> corrispondenti ai bivi della storia stessa. Si curano dell'impostazione grafica dell'elaborato. Liberamente possono aggiungere animazioni.	Sviluppo delle competenze informatiche e grafiche.	L'insegnante osserva lo sviluppo del lavoro. Seguirà la valutazione collettiva tramite <i>rubric</i> .
<b>Unità 4, Attività 1</b>	Analisi del lavoro fatto e creazione di una <i>rubric</i> valutativa.	La classe riflette sul lavoro fatto e sviluppa capacità autoriflessiva rispetto al lavoro svolto. Oltre a questo sperimenta dinamiche di cooperazione e di dialogo.	Sviluppo dell'autoriflessione e dell'analisi. Sviluppo della cooperazione.	L'insegnante confronta le proposte di <i>rubric</i> degli alunni con quella da lui stesso elaborata.
<b>Unità 4, Attività 2</b>	Visione collettiva degli elaborati, discussione e valutazione in base alla <i>rubric</i> .	Gli alunni comprendono più approfonditamente gli aspetti del proprio lavoro ed esercitano l'analisi.	Sviluppo dell'analisi, della riflessione, del dialogo in gruppo.	L'insegnante assume la funzione di mediatore e completa, quando necessario, le valutazioni dei ragazzi.

## 8.2 Possibili problemi e modalità di affrontarli

Nell'unità 1 è possibile che i ragazzi dimostrino una conoscenza confusa dei concetti sottesi alla definizione di Ipertesto che viene letta e commentata insieme. Il ruolo dell'insegnante e la possibilità di visualizzare online lo schema della spiegazione vuole limitare l'incidenza di questo problema.

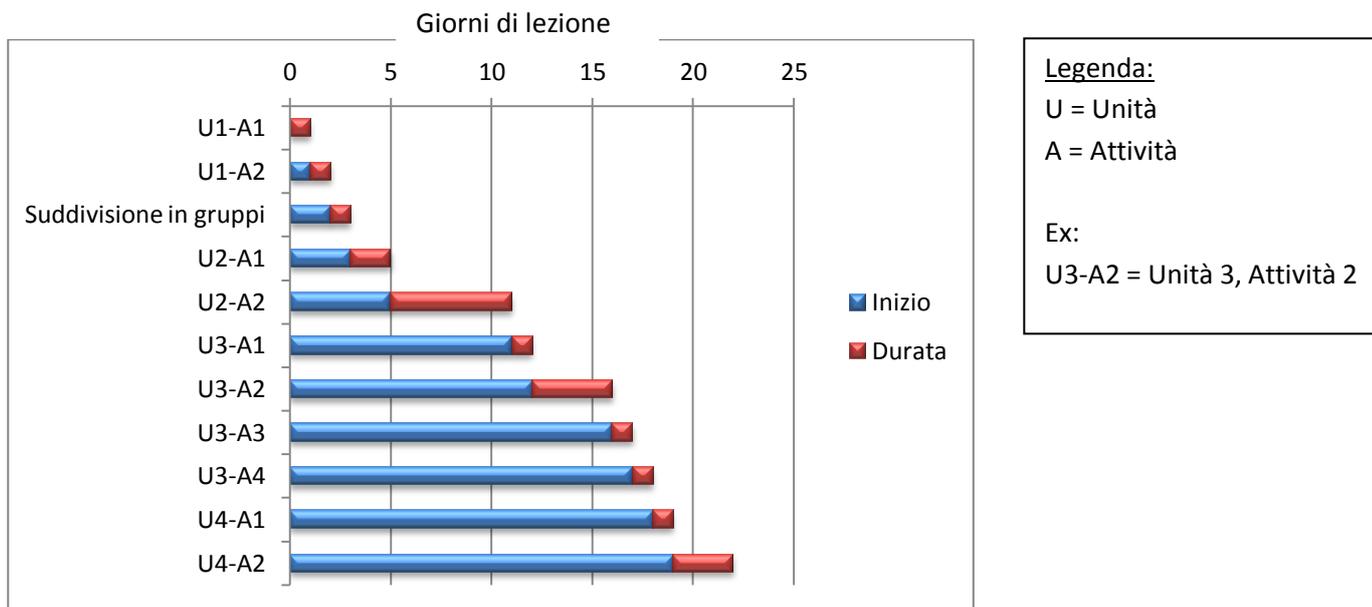
La suddivisione in gruppi della classe è una fase delicata in cui dosare sapientemente le simpatie e antipatie tra i membri dei gruppi. Un eccesso delle prime non stimolerebbe la cooperazione e il dialogo, un eccesso delle seconde le impedirebbe totalmente.

Nella fase di elaborazione della storia è facile che gli alunni presuppongano che ciò che hanno scritto sia chiaro perché a loro stessi comprensibile. È necessario insistere perché gli studenti usino le domande di autovalutazione e controllino il senso logico della storia.

Nell'uso di *Powerpoint*, la ricchezza degli strumenti grafici potrebbe distrarre i ragazzi. Anche in questo caso le domande auto valutative vogliono innescare l'autopercezione del proprio lavoro, riducendo l'uso di funzioni non pertinenti.

In fase di valutazione collettiva possono innescarsi critiche non costruttive tra un gruppo e l'altro o recriminazioni tra membri dello stesso gruppo che si accusano delle carenze del lavoro svolto. La presenza dell'insegnante deve mantenere il dibattito nella correttezza e nel rispetto. Situazioni come queste sono occasione per educare alla convivenza e alla responsabilità rispetto al proprio operato.

### 8.3 *Diagramma di Gantt dell'intervento*



## 9. Autoriflessione sulla bontà del progetto formativo

Il progetto formativo qui presentato nasce sulla base dell'esperienza laboratoriale e didattica di costruzione degli ipertesti e sull'autoriflessione ad essa connessa.

La fase di progettazione mi ha condotto a scomporre in piccole parti quanto prima realizzato e mi ha così stimolato a strutturare meglio il percorso, colmando alcune lacune di contenuto e di didattica.

Ne risulta un percorso abbastanza denso e strutturato grazie al quale gli alunni possono risultare più motivati e più consapevoli degli obiettivi da raggiungere. Ciò risulta ancor più necessario se si considera che la durata del progetto può coprire la maggior parte dell'anno scolastico.

Fondamentale è dunque la capacità del docente di coinvolgere e motivare i ragazzi, di dare vita ad una didattica partecipativa e di trasmettere fiducia nelle capacità.

Questi aspetti del lavoro sono stati solo accennati nel progetto in quanto trasversali alle varie fasi di azione. Crediamo però che l'ampio margine lasciato alla relazione docente-allievi sia un punto nodale per il successo del progetto e più in generale di qualsiasi percorso formativo. Al di là della fatica che la relazione comporta, essa è il vero humus attraverso cui possono attecchire, non solo e non tanto i contenuti, ma più che altro competenze e valori.

L'uso del modello Poliedra-Disef ha contribuito a stimolare l'analisi delle unità da progettare, ma è stato parimenti difficile entrare in un modello di analisi, almeno per questa prima esperienza, complesso e molto strutturato. Più in generale il ricorso a tabelle pre-strutturate ha costituito talvolta un'occasione di riflessione e di migliore strutturazione del lavoro, mentre, in altre occasioni, è parso obbligare a ripetere concetti già espressi in altre sezioni del progetto. Rimane aperta l'ipotesi che una maggiore dimestichezza con simili modelli permetta di utilizzarli in modo più elastico e funzionale a ciascun progetto.

Per quanto riguarda l'oggetto del progetto, ossia la costruzione di un ipertesto, riteniamo che possa essere un buon percorso, senz'altro non l'unico, capace di sviluppare competenze diverse quali l'elaborazione testuale, il pensiero logico e il problem solving, la cooperazione. Lo spazio lasciato ai ragazzi riguardo la scelta della storia, l'argomento, la realizzazione digitale fa sì che l'attività costituisca, peraltro, un compito "da grandi" e per questo buona parte dei ragazzi manifesta interesse e partecipazione.

D'altra parte, non è detto che i ragazzi siano abituati a lavorare in modo collaborativo, manifestando di fronte alla classe idee e opinioni. Perché si giunga a questo, è necessaria la presenza forte del docente che comunichi in modo trasparente e mai ambiguo il valore della partecipazione di ciascuno, attraverso un ascolto attivo e incoraggiante.

Le attività progettate costituiscono il frutto della riflessione e dell'esperienza finora condotta. È possibile però che nella messa in atto ci si accorga di dover correggere in qualche modo la rotta, aggiungendo attività ove se ne manifesti la necessità o riducendo i tempi quando questi possano risultare troppo dilatati. A quest'ultimo riguardo si può osservare come vi possano essere discrepanze tra il lavoro di classi o addirittura di gruppi diversi: la stesura di una storia, la trascrizione su *Powerpoint*, l'inserimento di determinate caratteristiche grafiche, possono richiedere ad alcuni maggior tempo che ad altri.

## 10. Piano di valutazione

### 10.1 *Valutazione di prodotto*

#### Valutazione del gradimento

La valutazione del gradimento avverrà attraverso:

- l'osservazione da parte del docente della partecipazione degli allievi
- il confronto diretto con la classe e gli alunni
- [questionario di gradimento](#)

#### Valutazione dell'apprendimento

La valutazione dell'apprendimento avviene in itinere durante la produzione dell'iper testo attraverso l'osservazione dell'insegnante che si avvale di apposite schede.

Una seconda valutazione si effettua utilizzando la [rubric valutativa](#) che permette di assegnare un punteggio ai lavori dei ragazzi.

Infine verrà somministrato ai ragazzi un [questionario](#) che permetterà di verificare in particolare l'apprendimento individuale. Questo questionario è stato progettato tenendo conto degli indicatori della performance in uscita presentati nella sezione "Obiettivi del progetto"

#### Valutazione del cambiamento personale

Risulta particolarmente difficile valutare quanto il progetto possa incidere sui singoli alunni e produrre buone pratiche. Una successiva attività laboratoriale e un'attenta e strutturata osservazione da parte dell'insegnante potrebbe permettere di raccogliere dati utili ad una valutazione ex post degli effetti.

Nella pratica non è possibile proporre un successivo lavoro che possa permettere questa osservazione.

Tuttavia alcune domande inserite nel questionario di valutazione degli apprendimenti si propongono di cogliere il cambiamento personale per quanto riguarda la progettazione del lavoro e la capacità analitica. A ciò si può aggiungere una valutazione (di natura però fortemente qualitativa) attraverso il confronto e il dialogo con la classe.

#### Valutazione del cambiamento organizzativo

Il cambiamento organizzativo, come il cambiamento personale sarebbe verificabile attraverso ulteriori lavori di gruppo in cui possano manifestarsi:

- l'avvenuta assimilazione di un piano progettuale
- lo sviluppo delle capacità collaborative e dialogiche.

Come detto sopra non è possibile predisporre un ulteriore lavoro di gruppo né una simulazione dello stesso. Potrebbe però essere efficace ed utile sviluppare con la classe una intervista semi-strutturata atta a far emergere i vissuti di collaborazione (o di non collaborazione) e a prenderli in esame insieme. Questo favorirebbe il formarsi di una visione decentrata e autoriflessiva.

L'intervista semi-strutturata può riguardare anche le pratiche di gruppo e le fasi di progettazione, stimolando la riflessione sull'efficacia o inefficacia dei processi e delle pratiche usate in classe.

Peraltro il dialogo e lo scambio collettivo, se ben guidato, risulta essere apprezzato dagli allievi che si sentono stimolati e "presi sul serio".

## 10.2 Valutazione di processo

Per valutare in itinere il processo si è pensato di assumere come indicatore la partecipazione e il profitto degli allievi. Osservare costantemente il loro lavoro permette di correggere prontamente la rotta, quando si evidenzia qualche lacuna, fatica, incomprensione, o emozioni negative rispetto al progetto. Con questo non si presume di poter escogitare sempre la soluzione giusta per un problema didattico o motivazionale; ciò diventa tanto più difficile quanto maggiore è il numero degli alunni cui ci si rivolge. Tuttavia, lo ripetiamo, una autovalutazione costante può condurre al successo finale del lavoro.

A tal fine si è costruita la presente scheda che permetterà di valutare ogni componente di ciascun gruppo.

Componenti del gruppo	Comprensione teorica	Creazione della storia (partecipazione, creatività)	Abilità informatiche (videoscrittura, formattazione, uso della grafica e dei links)	Partecipazione nel gruppo
	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④
	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④
	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④
	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④
	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④	① ② ③ ④

Ovviamente sarà possibile all'occorrenza utilizzare più schede qualora si vogliano effettuare verifiche periodiche. La scala Likert scelta permette di segnalare un ampio spettro di livelli, da una valutazione pienamente negativa ad una pienamente positiva.

Per quanto riguarda gli indicatori e i livelli di competenza attesi si faccia ancora riferimento alla sezione "Obiettivi del progetto".

## 11. Indice

1.	Generalità.....	2
1.1	Definizione dell'ambito formativo di applicazione del progetto .....	2
1.2	Finalità del progetto .....	2
1.3	Destinatari.....	3
1.4	Ambiti disciplinari toccati dal progetto .....	3
2.	Analisi dei bisogni formativi .....	4
3.	Contesto di applicazione del progetto e azioni di coinvolgimento.....	5
4.	Obiettivi del progetto.....	6
4.1	Obiettivi di apprendimento .....	6
4.2	Obiettivi di cambiamento personale .....	9
5.	Strategie utilizzate e riferimenti teorici .....	11
6.	Risorse umane e materiali.....	12
6.1	Risorse umane.....	12
6.2	Risorse materiali.....	12
6.3	Stima dei costi .....	12
7.	Materiali didattici.....	13
7.1	Overview del corso .....	13
7.2	Unità 1- Cos'è l'ipertesto .....	14
7.3	Unità 2 - Progettare una storia a bivi.....	15
7.4	Unità 3 - Come usare Powerpoint per realizzare l'ipertesto .....	16
7.5	Unità 4 – Valutare gli elaborati .....	17
8.	Fasi ed azioni dell'intervento.....	18
8.1	Fasi dell'intervento.....	18
8.2	Possibili problemi e modalità di affrontarli.....	19
8.3	Diagramma di Gantt dell'intervento .....	20
9.	Autoriflessione sulla bontà del progetto formativo.....	21
10.	Piano di valutazione .....	22
10.1	Valutazione di prodotto .....	22
10.2	Valutazione di processo .....	23
11.	Indice .....	24