

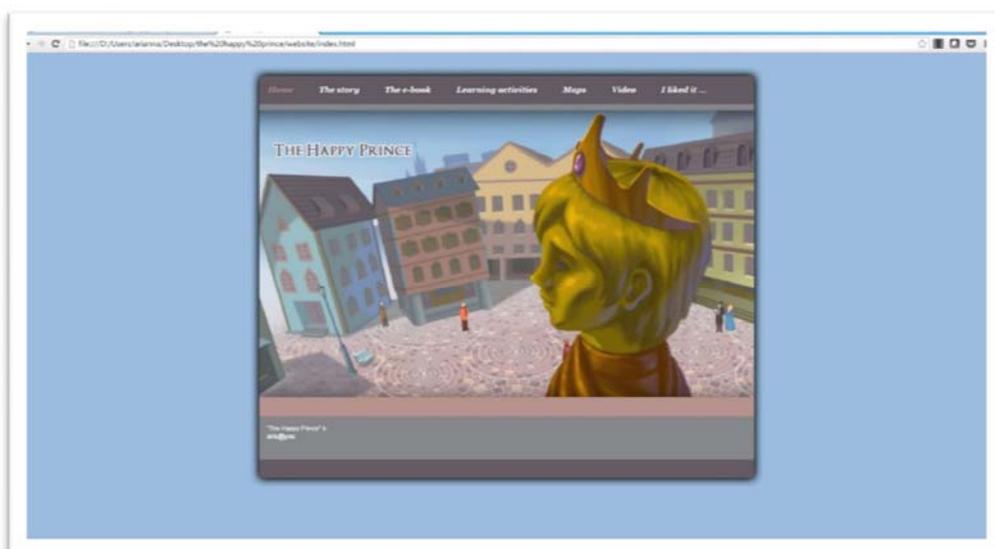
## Content Creation e Collaborative Learning: creare per apprendere

L'Istituto "Can. Samuele Falco" comprende la Scuola Secondaria di I grado, ubicata nella sede centrale della frazione S. Pietro di Scafati, e la Scuola Primaria, ubicata in due diverse sedi distaccate alla periferia est della città, distanti tra loro e dalla sede centrale. Il contesto socio-economico di provenienza risulta medio-basso: impiegati, lavoratori del terziario e contadini. L'incidenza di cittadini di provenienza non italiana è sulla media nazionale con una percentuale minima di extracomunitari (Africa, Marocco), europei (est-Europa). Il 20% degli alunni proviene da zone rurali intorno all'area cittadina. L'utenza scolastica che l'Istituto accoglie è eterogenea e variegata, espressione del complesso mutamento socio-economico che la città di Scafati e le sue periferie attraversa da circa un decennio.

Nell'anno scolastico 2015/2016 l'Istituto (<http://www.icfalcoscalfati.gov.it/>), in linea con il **PNSD** (Azione #15 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate; Azione #23 Promozione delle Risorse Educative Aperte OER e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici), ha stabilito di avviare una sperimentazione sulla produzione di contenuti didattici digitali, nella convinzione che lo scenario di apprendimento del "**Content Creation**" sia quello più adatto a stimolare l'apprendimento nei discenti. In questo contesto è nata l'idea di aderire al manifesto delle **Avanguardie Educative**. La costruzione di CDD (**Contenuti Didattici Digitali**) è diventata il pretesto per sperimentare nuove pratiche di didattica attiva che superassero i confini di una lezione prettamente trasmissiva e facilitassero un apprendimento basato sulla cooperazione, la collaborazione e la costruzione attiva del sapere.

Il progetto si è proposto di educare gli alunni all'importanza della condivisione e del sacrificio: perché si possa essere felici è importante donare e condividere. Partendo dal racconto "The Happy Prince" di Oscar Wilde, gli alunni hanno realizzato un CDD (contenuto didattico digitale) attraverso l'uso della LIM in classe. Il racconto è stato prima trasformato in un audiolibro sfogliabile (un prodotto ipermediale completo di testo, audio, immagine) e successivamente in un e-book corredato da una serie di attività didattiche digitali interattive con le quali sviluppare obiettivi in lingua italiana e lingua inglese. Il prodotto finale è un **sito web** completo di: audiolibro sfogliabile, e-book, attività didattiche interattive, mappe della storia e dei personaggi, nuovi incipit e nuovi finali, video con il racconto dell'avventura, una bacheca virtuale con considerazioni finali, una presentazione della classe.

<http://www.ariannapisapia.com/thehappyprince>



L'impiego delle nuove tecnologie ha rappresentato un forte incentivo alla scrittura e alla lettura. La produzione multimediale ha dato un maggior contributo sul piano della motivazione poiché scrivere e disegnare per un progetto da pubblicare sul web è molto più stimolante che comporre il classico testo in classe.

## IL CASO

Alunni di una classe seconda di scuola secondaria di I grado che mostrano notevoli difficoltà nelle lingue (Italiano e Inglese) e scarso interesse allo studio.

## LA SOLUZIONE

La produzione da parte degli alunni (creatori) di CDD (Contenuti Didattici Digitali) per trasformare il modello trasmissivo della scuola e sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.

## LE FASI DELLA SPERIMENTAZIONE

Il percorso ha avuto come filo conduttore le storie narrate e lette di personaggi, per lo più fantastici, "speciali" perché possiedono delle caratteristiche che li distinguono dagli altri membri del gruppo. Il personaggio in questione è il principe felice di Oscar Wilde.

A partire dalla storia del principe e della rondinella, i ragazzi sono stati stimolati sulla riflessione sul tema dell'altruismo e della felicità che solo il condividere, l'amare e l'aiutare generano.

- I fase: DREAM – introduzione della tematica con attività di brainstorming e warming up; primi approcci alla LIM con autopresentazione; introduzione dei personaggi della storia con acrostici alla LIM
- II fase: EXPLORE - acquisizione delle informazioni – video e audio della storia in versione semplificata, nonché la storia in forma testuale; analisi della storia per una maggiore comprensione con scheda di lettura; discussione guidata sulla storia; raccolta di informazioni sull'autore; attività di completamento; attività di riordinamento di sequenze; ideazione e scrittura di nuovi incipit e nuovi finali per la storia
- III fase: MAP - preparazione del canovaccio/storyboard per il prodotto digitale – mappe digitali della storia e dei personaggi; lavori di gruppo per la progettazione e la realizzazione su carta di attività didattiche
- IV fase: MAKE - creazione del prodotto digitale
- V fase: ASK – monitoraggio e valutazione del prodotto digitale
- VI fase: RE-MAKE - eventuali aggiustamenti e ripubblicazione del prodotto
- VII fase: SHOW - pubblicizzazione - in aula magna e attraverso il sito web della scuola



## LE TECNOLOGIE

Le tecnologie sono state utilizzate sia da docenti che da studenti ed esclusivamente a scuola (grazie alla presenza della LIM). Si è fatto uso sia di applicazioni web 2.0 per la produzione di contenuti digitali (Padlet per le bacheche, Popplet per le mappe mentali, Emaze per le presentazioni multimediali, Calameo per i libri sfogliabili) che di applicazioni desktop (Openoffice Impress

per la riproduzione della storia, Openoffice Writer per l'e-book, Hot Potatoes per le attività didattiche interattive, Balabolka per la realizzazione dei file audio). Gli studenti hanno sfruttato la rete per ricercare informazioni, realizzare contenuti didattici digitali, collaborare sulle bacheche online, costruire conoscenza insieme.

## **LA VALUTAZIONE**

È stato predisposto un questionario rivolto agli allievi, articolato sui tre momenti principali della metodologia: la lezione laboratoriale, il lavoro di gruppo e la creazione di contenuti digitali -

[https://docs.google.com/forms/d/1Y4KH91JxD5115eGwEqc2eH\\_8U5dYXzVvVaCGbLOW27w/viewform](https://docs.google.com/forms/d/1Y4KH91JxD5115eGwEqc2eH_8U5dYXzVvVaCGbLOW27w/viewform)

È stata inoltre attivata una bacheca sulla quale gli studenti "hanno fatto sentire direttamente la propria voce" - <http://padlet.com/aripix/thehappyprince>

## **CONSIDERAZIONI FINALI**

In linea con il PNSD "The Happy Prince" è:

- Una sperimentazione sulla produzione di contenuti didattici digitali (azione #23 del PNSD)
- Una sperimentazione di nuovi scenari di apprendimento: Content Creation e Collaborative Learning per la costruzione attiva del sapere (azione #15 del PNSD)
- Un'esperienza di didattica laboratoriale e pluridisciplinare in classe (IT/EN/TIC)

In definitiva, dopo le prime settimane di didattica laboratoriale, e alcuni aggiustamenti iniziali, i benefici sono risultati evidenti: la classe è diventata luogo di attività didattiche più efficaci e maggiori sono state le interazioni docente-studente e tra pari. Molti ragazzi hanno iniziato a individuare personali modalità di apprendimento dei contenuti e hanno dimostrato di averli compresi.

Il "Content Creation" consente il superamento della logica dello studio inteso come mero apprendimento mnemonico di testi scritti. Favorisce lo sviluppo di competenze progettuali, la pratica laboratoriale nei percorsi di formazione, l'integrazione degli strumenti digitali con quelli tradizionali. Consente di sviluppare metodologie innovative di rappresentazione della conoscenza. Come sempre la sfida resta la medesima: quanto si è disposti a mettersi in gioco e ad investire in termini di tempo ed energie?

---

### **Autrice**

Arianna Pisapia

### **Scuola**

IC "S. Falco" di Scafati

### **Dirigente scolastico**

Anna Pumpo

### **Sito Istituto**

<http://www.icfalcoscalfati.gov.it/>