BRICKS | TEMA

Il Telegiornale in Classe: Un esempio di Nuovi Media applicati alla didattica

a cura di:
Andrea Romanazzi

Nuovi Media, Telegiornale, Streamyard

Introduzione

L'inventare e il raccontare sono attività che da sempre hanno accompagnato i processi di apprendimento dell'Uomo. Se in passato l'arte della narrazione, per trasmettere emozioni o insegnare, era affidata alla carta stampata o alla viva voce umana, dal 1954, anno della prima trasmissione televisiva, non vi è dubbio che tale compito sia stato sempre più mediato dal mezzo tecnologico. Nascono i *talk show*, le trasmissioni televisive informative, anche a scopo educazionale, diffuse su canali pubblici e privati, e diviene sempre più importante la figura dell'opinionista che pone al centro dell'attenzione non solo ciò che egli stesso dice, ma anche le forme che il "messaggio" assume e le interpretazioni che di esso vengono date dall'ascoltatore. Successivamente, con la diffusione sempre più massiccia dell'uso del web, la comunicazione si è ulteriormente evoluta. Il 23 aprile del 2005 viene condiviso il primo video su YouTube dal cofondatore Jawed Karim. E' una svolta epocale perchè, come si intuisce dal neologismo, "you" e "tube", nasce la televisione di ognuno che, ad oggi, raggiunge 2 miliardi di utenti ogni mese, circa un quarto della popolazione mondiale.

Raggiungere e fare informazione oggi sono le ragioni per le quali ci si collega più frequentemente in rete, ed in particolare a Youtube, con una età assolutamente trasversale: Il 42% degli italiani che usano il canale ha una età che varia tra i 19 e i 44 anni. Anche in questo caso il nuovo strumento ha trasformato il modo di narrare. Nasce l'*Influencer,* personaggio di successo popolare nei *social network*, che è anche in grado di influire sui comportamenti e sulle scelte di un determinato pubblico attraverso la comunicazione.

Questa evoluzione comunicativa la ritroviamo anche nella didattica. Lo sviluppo dei nuovi mezzi di comunicazione sta cambiando anche i modelli di apprendimento. Se infatti in passato l'insegnamento, proprio come la televisione, aveva per lo più componente trasmissiva, oggi, con l'arrivo dei *Millennials* e la possibilità di accedere facilmente ad una molteplicità di canali comunicativi, le cose sono profondamente cambiate. La passività prima richiesta dalla TV e, mutuando, dalla Scuola, basata principalmente sull'ascoltare e sul guardare, oggi si è trasformata in ricerca di quella interattività attraverso cui gli spettatori-discenti non solo sono fruitori, ma anche attori della loro stessa formazione ed educazione..

Il problema principale di tale modalità trasmissiva è che il paradigma educativo risulta semplicemente inadeguato per i nostri studenti e non permette loro di sviluppare l'intelligenza in modo critico, di analizzare e valutare le informazioni che ricevono per trasformarle in competenze. La stessa proposta di legge appena approvata che mira alla valorizzazione delle competenze non cognitive in ambito didattico come il promuovere il pensiero creativo e critico devono far riflettere sul vero obiettivo della scuola che non può più essere solo nozione ma soprattutto formazione. La scuola deve imparare a comunicare anche attraverso quei linguaggi e dispositivi che sono fortemente radicati nella vita dei discenti. Realizzare un video, un blog, un canale YouTube, una web-radio è diventato relativamente semplice, e richiede, dal punto di vista tecnico, anche solo l'utilizzo di uno smartphone. Nonostante, però, la multimedialità sia ormai presente e diffusa in tutte le situazioni sociali, l'insegnamento appare ancora troppo ancorato a modelli mono–mediali. Il caso di studio qui proposto mostra l'applicazione dell'utilizzo

dei nuovi media a materie curriculari, ovvero la realizzazione in classe di un telegiornale in lingua francese.

Il Digital Storytelling come strumento per il Complex Learning

Il termine *Digital Storytelling* è stato coniato per la prima volta negli anni '90 da Joe Lambert e Dana Atchley, fondatori del *Center of Digital Storytelling*. Questi, infatti, applicarono tale tecnica al teatro mostrando su un enorme schermo nero immagini e filmati di storie di vita per aiutare gruppi di persone che avevano perso la propria identità. Ad oggi esistono molte definizioni di *"Digital Storytelling"* ma, in generale, tutte ruotano intorno all'idea di combinare l'arte del raccontare con i nuovi linguaggi digitali e multimediali per cercare di raggiungere le tre "C": Comunicare, Coinvolgere e Crescere.

In didattica, in particolare, l'utilizzo del *Digital Storytelling* può avere un duplice scopo. Utilizzato dal docente, può divenire strumento per spiegare/divulgare contenuti, curricolari o trasversali, attraverso, ad esempio, la realizzazione di *podcast* e/o video fruibili in modalità asincrona. L'utilizzazione dell'elemento tecnologico ha dimostrato, infatti, l'efficacia della modalità trasmissiva che, attraverso il nuovo *medium*, diventa multi-canale. Inoltre il poter rivedere più volte argomenti, esercizi e in generale lezioni digitalizzate, favorisce il raggiungimento della informazione e la comprensione con tempistiche più adatte al singolo che, in una situazione di didattica tradizionale, sarebbero potute essere ottenute solo attraverso un rapporto specifico e individualizzato tra l'insegnante e lo studente. Registrare oggi schermo ed audio è relativamente semplice, pensiamo all'utilizzo di strumenti *open source* come OBS Studio, un programma di *streaming* e registrazione video. Nel QRcode proposto è mostrato un esempio di esercitazione in asincrono creata dal docente.

Figura 1 - Esempio di Videolezione asincrona: Esercizi Guidati sulla Retta in Geometria Analitica

In maniera forse ancor più interessante, però, i nuovi media possono essere utilizzati in modalità *flipped classroom* per far creare agli stessi studenti il loro materiale formativo, rendendoli attori e protagonisti della loro educazione curriculare, concetto chiave di quel *complex learning* e di *learnativity*, fusione di

learning ed *activity*, che portano sempre più verso un apprendimento attivo, creativo, produttivo, capace di riflessività, che si coniuga a senso di responsabilità e gusto dell'autonomia.

Entrando nel merito, possiamo schematizzare il processo di progettazione e realizzazione di un *learning object* in sei punti che permettono di lavorare in maniera realmente trasversale sulle competenze.

1. **Idea e briefing**: Favoriscono la creatività, il lavoro in *team* e l'inclusività.
2. **Ricerca ed Approfondimenti**: Fase di raccolta di informazioni per sviluppare i contenuti della storia digitale. Richiedono capacità di ricerca di risorse online e soprattutto la riflessione sulla valutazione e affidabilità delle risorse.
3. **Scrittura e Storyboard**: Il mettere "su carta" le idee narrative e il progetto.
4. **La Creazione del Materiale Multimediale**: La fase di raccolta e preparazione del materiale multimediale come immagini, video, musica … e quindi conoscenza dei concetti di Copyright e Creative Commons.
5. **Editing e monitoraggio**: Il lavoro più squisitamente tecnico che richiede anche competenze tecnologiche.
6. **Condivisione**: Presentazione dei lavori e dunque rapporto con il pubblico.

Figura 2 - I sei step del processo di realizzazione di un prodotto "narrativo" digitale

Non meno importante è il lavoro sulle competenze comunicative ed interpersonali espresse nella cooperazione di gruppo e nella gestione della spontaneità dell'improvvisazione. Infatti, anche se le riprese sono pianificate, non tutto ciò che accade durante la registrazione è come da scaletta. In aggiunta, il coinvolgimento di una molteplicità di canali sensoriali (multimedialità) che rendono particolarmente pregnante la comunicazione, l'utilizzo di una pluralità di possibilità inter-comunicative che mettono in relazione non solo il docente e il singolo discente, ma tutti gli attori del processo formativo impiantato, nonchè l'ambiente, hanno sicuramente effetti importanti sulla motivazione e sul

processo di integrazione. Nel momento in cui è il discente stesso ad essere creatore e protagonista della sua formazione cambia anche il ruolo dell'insegnante.

In un *Complex Learning Environment* non ci sono formatori, ma animatori della *Complex Community*, dei *Complex Tutor* che hanno il compito di formare e/o potenziare in chi apprende le competenze necessarie a gestire e orientarsi nella complessità, dunque guide e attivatori di approfondimenti.

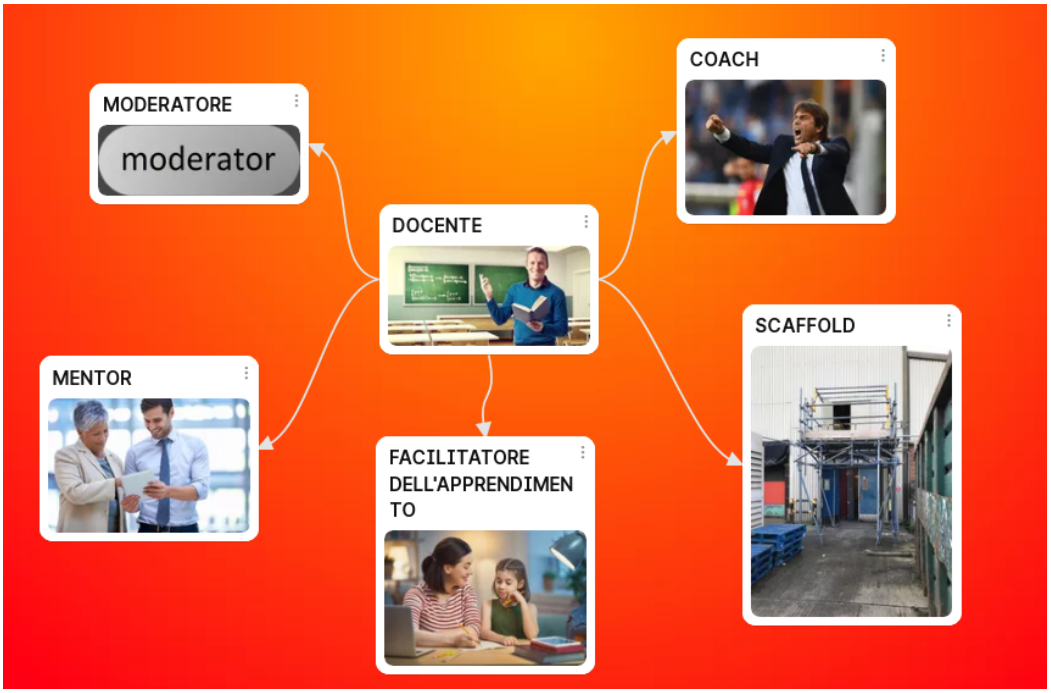

Figura 3 - I compiti del Docente 2.0

Il docente diviene, come affermava Lev Vygotskij, l'esperto che fornisce indicazioni e suggerimenti, e consente allo studente di svolgere un compito pur non avendo ancora tutte le conoscenze e le abilità specifiche per farlo autonomamente allargando sempre più la sua zona di sviluppo prossimale, ovvero la differenza tra ciò che una persona sa fare da sola e ciò che è in grado di fare con l'aiuto e il supporto di qualcuno più esperto. In aggiunta tali attività possono essere di supporto alla didattica anche nel caso di lontananza forzata degli allievi della classe come, purtroppo, è avvenuto in quest'ultimo periodo legato alla pandemia, ma anche come supporto alla disabilità e alla scuola in ospedale.

La realizzazione poi di un prodotto finito attraverso i nuovi media riporta fortemente a quella "pedagogia Freinet" che vede il lavoro realizzato dagli stessi allievi che non si sentono pressati dalla valutazione, ma allo stesso tempo si sentono responsabilizzati dal gruppo e dall'obiettivo del prodotto finito. In un'ottica valutativa, inoltre, il docente può esaminare non solo il mero contenuto "nozionistico", ma anche *target*, originalità, capacità di gestione del progetto, capacità di individuare i problemi e trovare le soluzioni, oltre alla parte più tecnica come il montaggio, la qualità delle risorse etc.... Insomma una valutazione anche questa focalizzata sul valorizzare le competenze. Gli strumenti che oggi il web mette a disposizione del docente per la realizzazione di un *learning object* multimediale sono praticamente infiniti. Si va dagli e-

Book realizzati, ad esempio, con Canva o Book Creator, che permettono di inserire voce, video e testo, fino ai podcast e alla web TV.
Descriviamo dunque il caso di studio come riferimento di una buona pratica per chi volesse intraprendere un percorso analogo.

Il Telegiornale della Classe: un esempio di Digital Storytelling

In una classe Terza di un Liceo Linguistico, si è deciso di realizzare come attività interdisciplinare, un breve Tg, in lingua francese, che trattasse alcuni argomenti interessanti per gli studenti. L'idea era raggiungere obiettivi come l'approfondimento dei temi trattati, dallo sport all'ecologia, nonché l'utilizzo degli strumenti informatici, ovvero un lavoro tarato sulle competenze trasversali.

Allo stesso modo si è potuto lavorare sulla pronuncia, sul cambio di registro tra il linguaggio colloquiale e il linguaggio più formale atto a trasmettere informazioni ufficiali, e, dal punto di vista educativo, il rispetto degli spazi altrui, dei tempi di intervento, della sovrapposizione delle voci, magari tollerate in un'aula, ma che non possono essere assolutamente gestite in tv. L'attività, inoltre, ha permesso di valorizzare il lavoro di squadra e di favorire l'inclusione di un alunno disabile con disturbo dello spettro autistico che ha lavorato insieme al suo gruppo migliorando così il suo rapporto con la classe. In una prima fase gli studenti, suddivisi in gruppi redazionali, cronaca, sport, spettacolo e moda, hanno effettuato ricerche sugli argomenti che dovevano trattare.

Sono stati inoltre individuati due studenti con il compito di introdurre i lavori, proprio come i giornalisti in studio, nonchè alcuni "inviati" sul campo per le interviste.

Per quanto riguarda i video, come il servizio realizzato sull'inquinamento ambientale, a breve mostrato, sono stati prima registrati gli audio delle voci dei discenti con il software *freeware* Audacity sui quali, poi, sono stati montati video presi dal web. Per la diretta *streaming* youtube è stata invece utilizzata la piattaforma Streamyard, un software di *live streaming* che, grazie alla sua versatilità, può essere applicato a varie situazioni. StreamYard è un *tool* davvero intuitivo che permette di aggiungere alla diretta fino a 10 persone e fino a 6 ospiti per volta, nonché video precedentemente caricati, powerpoint etc…

Una breve parte del TG è visibile attraverso il seguente QRcode.

Figura 4 - QRcode il Telegiornale in classe (stralcio)

Le attività, introdotte dai docenti in classe durante le ore curricolari, si sono poi svolte in modalità *flipped*, ovvero gli studenti, a casa, si sono organizzati in gruppetti e, tramite google meet, hanno organizzato il lavoro da svolgere. I testi,le registrazioni audio e i successivi videomontaggi, sono stati realizzati dai ragazzi a casa utilizzando gli applicativi mostrati e suggeriti dai docenti. Le bozze dei lavori venivano poi inviate ai docenti tramite classroom per una costante revisione e per il supporto tecnico. Al termine dell'attività i discenti hanno imparato ad usare strumenti di *video making* in maniera autonoma.

Lo *streaming* su youtube, poi trasformato in video, è invece avvenuto in diretta in classe. Per quanto riguarda l'approccio al lavoro, il **feedback** riportato tra pari, nonchè le osservazioni in aula hanno mostrato un forte interesse, se non proprio entusiasmo, verso l'attività. Tutti i ragazzi hanno partecipato attivamente alla realizzazione del prodotto e si è migliorato il rapporto tra pari della classe dopo due anni di pandemia e quindi di relazioni a distanza.

Conclusioni

L'approccio costruttivista e i nuovi media rappresentano un modo per sviluppare non solo la conoscenza umana ma anche l'istruzione scolastica che non può più essere ridotta all'uso del modello didattico tradizionale. L'utilizzo di video e multimedialità in didattica, come mostrato nel caso di studio, può essere più di un mero orpello ma un utile strumento di rinnovamento dell'insegnamento e di integrazione sociale.

Andrea Romanazzi

andrea.romanazzi@posta.istruzione.it

I.I.S.S. "Marco Polo" - Bari

Docente a T.I., ha conseguito il Dottorato di Ricerca e la Specializzazione Biennale all'Insegnamento Secondario (SSIS). Nell'ambito del sostegno alle disabilità si è perfezionato con un'ulteriore Specializzazione Biennale "Metodologie didattiche sulla disabilità per alunni con handicap sociale e di apprendimento:" e un corso di Perfezionamento Universitario come "Tutor per l'apprendimento scolastico in presenza di disturbi dello spettro autistico". Docente certificato Google di secondo livello, nonchè in possesso di una quindicina di certificazioni informatiche, è sostenitore dell'applicazione delle Nuove Tecnologie alla didattica per cui ha ricevuto anche diversi premi. Gestisce il Canale Youtube https://www.youtube.com/user/andrji00?app dove pubblica mensilmente tutorial e video esplicativi su software ed applicazioni utili in Didattica.