

BRICKS | TEMA

Non solo video: trasformare la visione di un video in un'attività interattiva. Il caso di Nearpod ed Edpuzzle

a cura di:
Jacopo Varchetta



Video interattivi, Nearpod, Edpuzzle

Introduzione

La società in cui viviamo oggi è diventata sempre più audio-visiva, il video costituisce parte integrante della quotidianità delle giovani generazioni, sia come esperienza personale nel tempo libero, sia come strumento impiegato nell'apprendimento. La visualizzazione a supporto del processo di apprendimento è da sempre oggetto di studio delle scienze della formazione, da Comenio all'*Encyclopédie*, fino ad arrivare al "*picture superiority effect*" teorizzato da Kirkpatrick¹ nel corso del XIX secolo, teoria secondo la quale le immagini hanno una probabilità di essere ricordate maggiore delle parole, in particolar modo, la nozione su cui si fonda questa supposizione è che la memoria umana è estremamente sensibile ad una modalità simbolica di presentazione dell'informazione. Guardare un film, un video, un cortometraggio, uno spot costituisce oggi una pratica didattica del nostro vissuto in classe, si tratta di un'esperienza comune a tutti.

In taluni casi si ritiene che la semplice fruizione di un audiovisivo possa aprire verso nuovi orizzonti didattici e possa permettere lo sviluppo di approcci educativi innovativi, tuttavia, la semplice esposizione all'audiovisivo non permette tutto questo, così come confermato dallo studioso G. Jaquinot, docente francese di Scienze della Formazione: *"È una vera imposizione sostenere che l'audiovisivo sia un fattore innovativo, di rinnovamento o di rivoluzione nell'insegnamento, quando in realtà, nella maggior parte dei casi serve a rinforzare i modelli pedagogici più tradizionali. La modernità dei supporti non garantisce nulla. Perché il medium è una variabile tra molte nel processo educativo; perché lo strumento in sé non comporta nulla, se non una possibilità di cambiamento, l'audiovisivo come molti altri possibili strumenti; infine perché la novità media non implica automaticamente la novità dei messaggi, né sul piano del contenuto, né su quello della sua formalizzazione"*².

È quindi importante non solo proporre agli studenti il mezzo audiovisivo ma anche creare un contesto educativo che tenga in considerazione le potenzialità dello strumento e che affianchi tali potenzialità a interventi di selezione, sviluppo di attività e monitoraggio da parte del docente. Come affermano Ferraris M., Midoro V., Olimpo G. nel loro testo *Il computer nella didattica*, *"la tecnologia è vantaggiosa solo quando fa da supporto a scelte pedagogiche corrette, a una rigorosa progettazione didattica e a una buona dose di fantasia e di creatività"*³.

È in questo contesto che viene in aiuto al docente il video interattivo, che può essere definito come un video non lineare, che presenta funzioni di controllo e di navigazione del video classiche - play, stop, pausa - ed è arricchito da collegamenti ipertestuali che danno accesso a materiale aggiuntivo (documenti, immagini, pagine web, file audio). Un video interattivo può anche presentare una certa varietà di opzioni di scambio, che includono la possibilità di prendere appunti direttamente

¹ Kirkpatrick, Edwin A. "An experimental study of memory." *Psychological Review* 1.6 (1894): 602.

² Jaquinot G. (1977), *Image et pédagogie*, Puf, Parigi, pp. 151-152

³ Ferraris M., Midoro V., Olimpo G. (1985), *Il computer nella didattica*, Sei, Torino, p. 15.

nell'interfaccia del video, in modalità individuale e/o collaborativa; infine, il video interattivo permette all'utente di ricevere dei *feedback*, attraverso la funzione dei commenti condivisi già citata, oppure automaticamente da parte del sistema (ad es. attraverso dei quiz).

Se da un lato esistono specifiche piattaforme in cui sono raccolti video interattivi, pensiamo ad esempio a ProfDeEle⁴, sito web per l'insegnamento e apprendimento della lingua spagnola, in cui sono disponibili video suddivisi per livello linguistico, funzione comunicativa e tema, dall'altro, lo stesso docente può cimentarsi nella creazione dei video, tenendo conto della specificità della propria progettazione didattica nonché delle esigenze dei propri studenti.

Il presente articolo intende offrire degli esempi di creazione di video interattivi impiegando due piattaforme gratuite, Nearpod⁵ ed Edupuzzle⁶.

La piattaforma Nearpod

Nearpod aiuta gli insegnanti a rendere interattiva qualsiasi lezione sia essa in classe sia in didattica a distanza. Il docente ha l'opportunità di creare presentazioni interattive che possono contenere quiz, sondaggi, video, *board* di collaborazione e tanto altro ancora. E' possibile accedere a lezioni predefinite o caricare i propri materiali e renderli interattivi. La piattaforma che qui presentiamo permette nello specifico di creare video interattivi. Una volta effettuato il login o la registrazione al sito <https://www.nearpod.com/>, il docente clicca sulla voce "Create" e dal menù a tendina selezionerà il tipo di contenuto che intende creare, nel nostro caso "Video" (Figura 1).

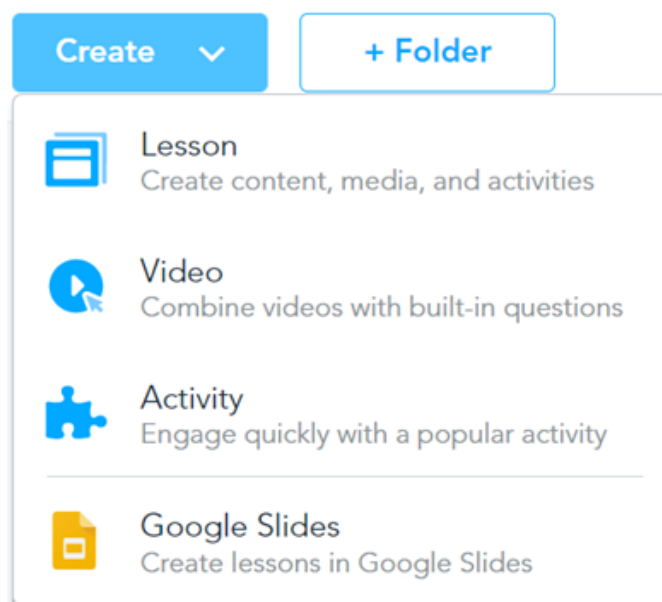


Figura 1 – Schermata iniziale per la creazione del Video

⁴ <https://www.profedeele.es/>

⁵ <https://www.nearpod.com/>

⁶ <https://edpuzzle.com/discover>

Il video da caricare (Figura 2) può essere selezionato dalla “Video Library” di Nearpod, che mette a disposizione video suddivisi per aree di insegnamento e per livello di istruzione, da YouTube o video personali presenti negli archivi del proprio computer.

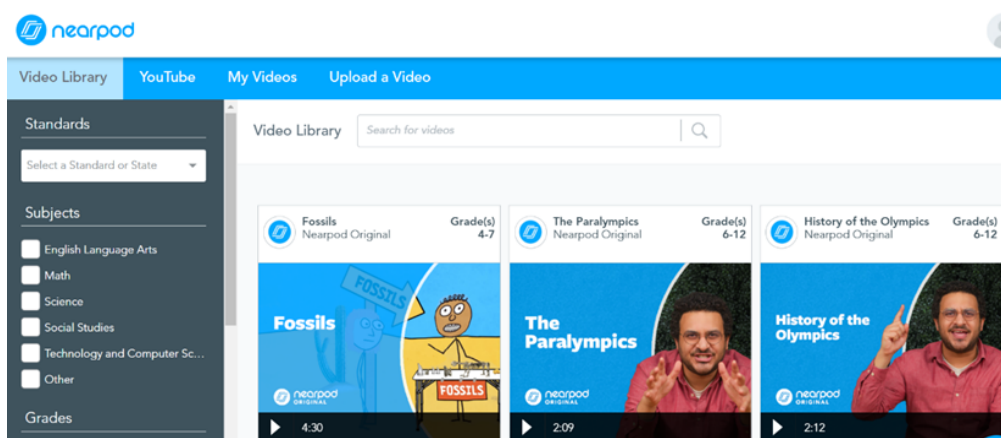


Figura 2 – Scelta dei video

Nel nostro caso creeremo un video sulla città di Madrid e in particolar modo per l'insegnamento di spagnolo. Una volta caricato il video comparirà la schermata riportata nella Figura 3.



Figura 3 – Schermata di caricamento del video

Cliccando il tasto “+ Add Activity at 0:00” il docente inserirà il tipo di attività che intende svolgere. Nearpod permette di inserire domande aperte o domande a risposta multipla (Figura 4). La domanda andrà inserita al minuto desiderato del video.

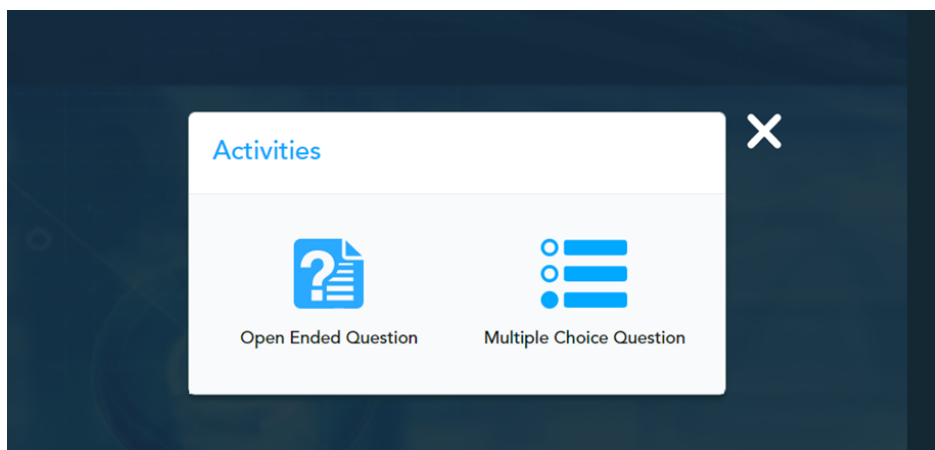


Figura 4 – Selezione del tipo di domanda da inserire nel video

Per le domande a risposta aperta, come nell'esempio riportato nella Figura 5, il docente trascrive la domanda e indica le possibili risposte, spuntando quella corretta.

Figura 5 – Creazione di una domanda a risposta multipla

Per le domande aperte, invece, il docente potrà richiedere, ad esempio, come nella Figura 6, di completare una frase o rispondere a un quesito posto.

Figura 6 – Creazione di una domanda aperta

Terminata la costruzione del video interattivo, questo può essere presentato agli alunni ai quali sarà richiesto di rispondere alle domande del video attraverso il proprio cellulare o il proprio computer.

Per poter dare avvio all'attività, il docente andrà nella Libreria della propria pagina Nearpod, selezionerà il video creato e cliccherà la voce "Live Participation" (Figura 7).

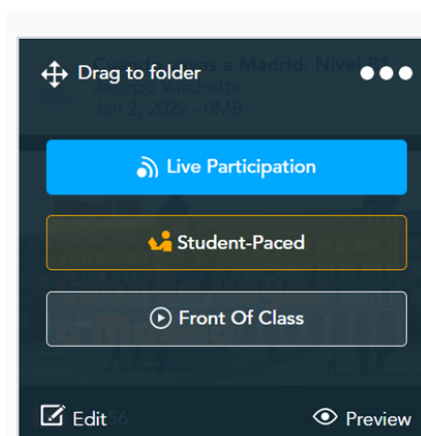


Figura 7 – Lancio del video

Gli studenti si collegheranno al sito <https://nearpod.com/student/> inseriranno dapprima il codice fornito dal docente, Figura 8, e successivamente il loro nome ed eventuale nickname, Figura 9.

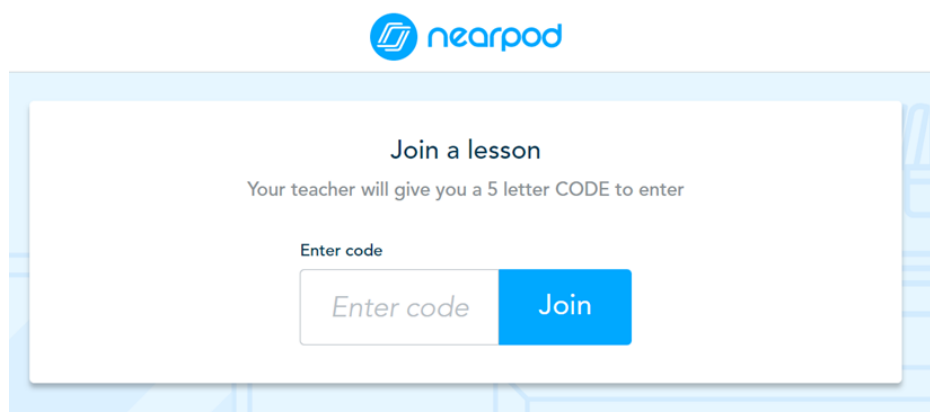


Figura 8 – Inserimento del codice da parte dello studente

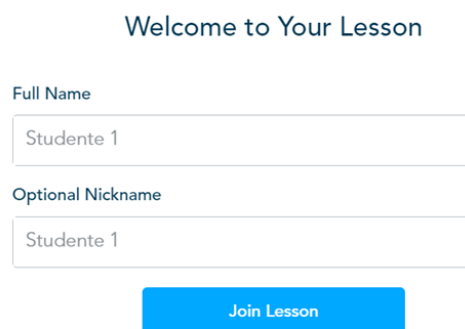


Figura 9 – Inserimento del proprio nome da parte dello studente

Durante la visione del video questo si interromperà nei punti in cui il docente ha inserito l'esercizio e proporrà agli studenti lo svolgimento dell'attività. La Figura 10 mostra l'interfaccia di una domanda a risposta multipla così come compare sul dispositivo impiegato dallo studente, mentre la Figura 11 mostra la schermata visibile al docente. Quest'ultimo, attraverso il grafico di Neapord, può constatare la percentuale di risposte corrette ed errate date, così come la percentuale delle risposte non date e condividere sul dispositivo degli alunni attraverso il tasto "Share Solution" la soluzione.

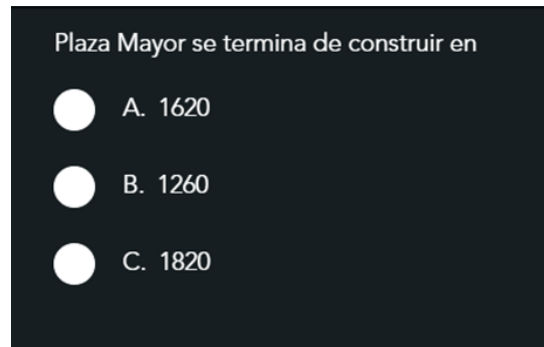


Figura 10 – Schermata visibile allo studente per una domanda a risposta multipla



Figura 11 – Schermata visibile al docente per una domanda a risposta multipla

In modo analogo funziona per la domanda aperta, lo studente è chiamato a dare una risposta, Figura 12, il docente prende visione di tutte le risposte date dagli studenti, Figura 13, e impiegando di nuovo il tasto "Share with class" ha modo di condividere sullo schermo dello studente la specifica risposta data.

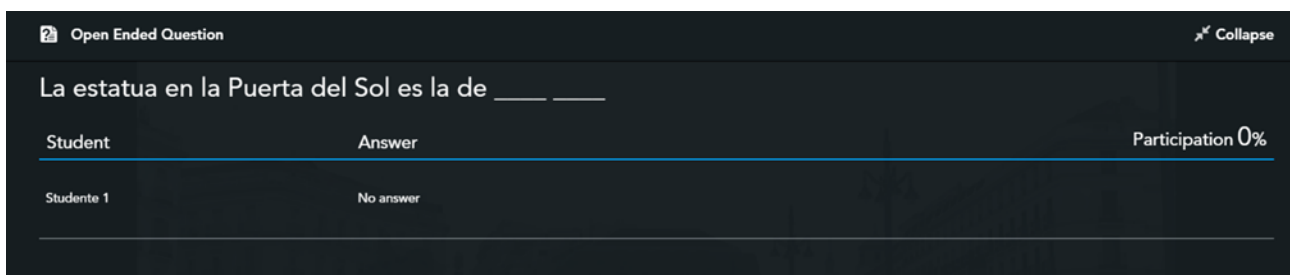


Figura 12 – Schermata visibile al docente per una domanda a risposta aperta

La estatua en la Puerta del Sol es la de ____		
Student	Answer	Participation 100%
Studente 1	Carlos III	Share with class

Figura 13 - Schermata visibile al docente per una domanda a risposta aperta con risposte date dagli studenti

La piattaforma Edpuzzle

Edpuzzle è un'applicazione gratuita per educatori, insegnanti e studenti, pensata per l'apprendimento e l'interazione docente-studente. È una web-app che permette di trasformare i video standard in strumenti didattici interattivi. Questo può essere fatto in diversi modi: con l'aggiunta di una nota testuale o un commento audio, per spiegare o approfondire alcuni concetti, e con l'inserimento all'interno del video di due tipologie di quiz (risposta multipla e aperta), per aiutare gli studenti ad imparare in modo coinvolgente e interattivo. Una volta effettuato il login o la registrazione alla piattaforma è possibile aggiungere un nuovo contenuto, Figura 14, così come per Nearpod possono essere aggiunti video da YouTube o video presenti sul proprio computer.

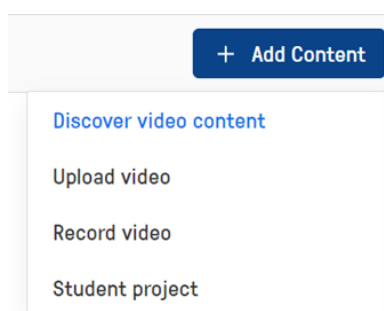


Figura 14 – Caricamento del video

Una volta inserito il video, nel nostro caso riguardante l'Agenda 2030 e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile per l'insegnamento di spagnolo, il docente può inserire domande a risposta multipla, domande aperte o note, Figura 15.

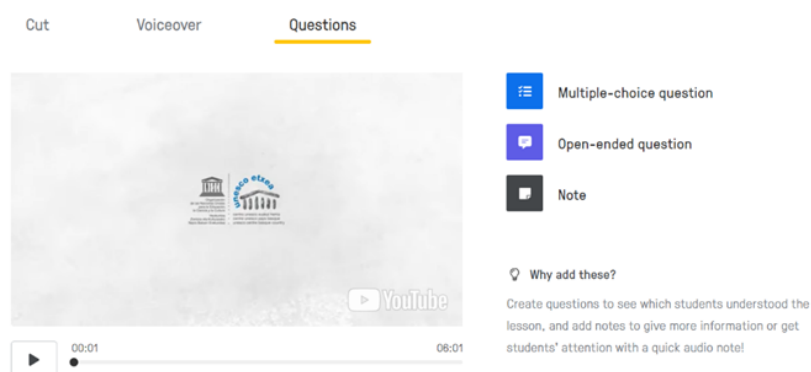


Figura 15 – Tipologie di domande per il video interattivo

Per le domande a risposta multipla, Figura 16, il docente inserisce la domanda e le possibili risposte, selezionando quella corretta. Per quelle aperte, Figura 17, inserisce la domanda a cui lo studente risponderà. In questo caso, l'insegnante può permettere anche che le risposte vengano date attraverso un audio. Per concludere, la voce "Note", Figura 18, consente di inserire brevi messaggi che compariranno nel corso del video, messaggi che possono essere rappresentati da un testo, una immagine o un link.

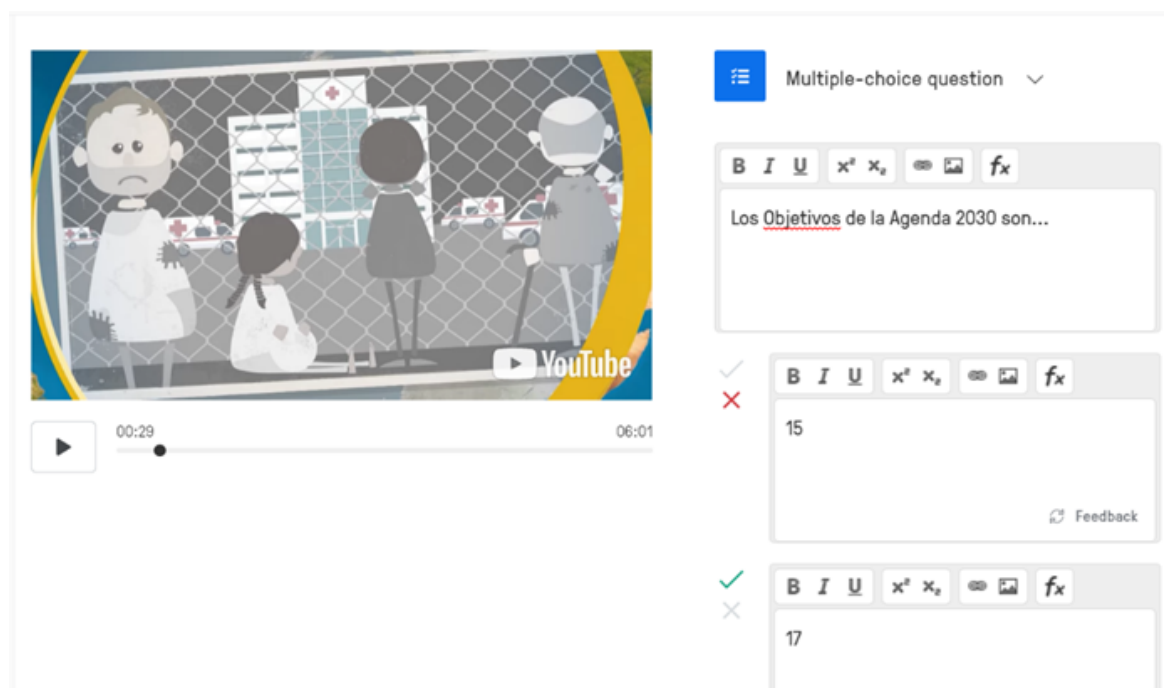


Figura 16 – Inserimento di una domanda a risposta multipla nel video



Figura 17 - Inserimento di una domanda aperte nel video

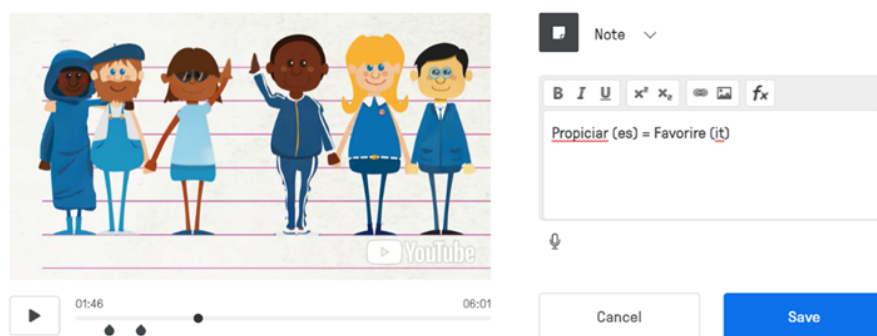


Figura 18 – Inserimento di una nota nel video

Terminata la creazione del video, il docente collegherà la propria pagina Edpuzzle a quella delle proprie classi virtuali, nel nostro caso Classroom e potrà assegnare il video agli studenti, che ritroveranno il compito in “Lavori del Corso” della classe virtuale, Figura 19.

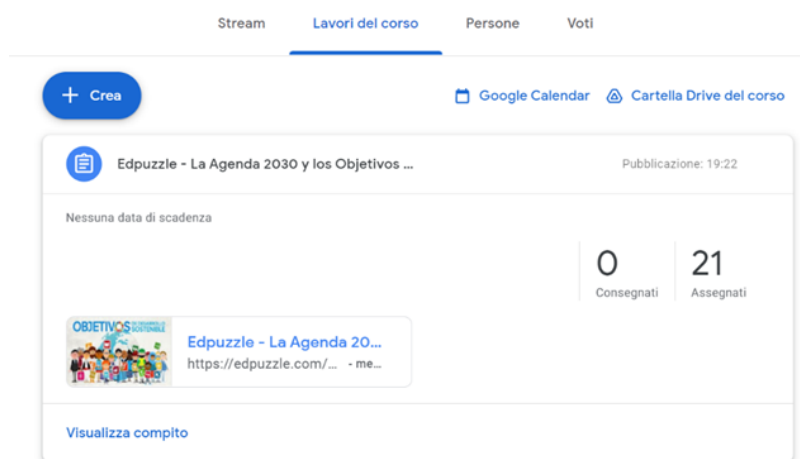


Figura 19 – Video assegnato in Lavori del corso della classe virtuale Classroom

Dal proprio spazio Edpuzzle l'insegnante ha la possibilità di visionare lo stato di svolgimento del compito da parte di ogni studente, Figura 20, nonché di prendere visione delle risposte date, Figura 21, e di valutare le risposte aperte.

Students		Questions		
Student Name	Watched	Grade	Last watched	Turned in
[Redacted]	<div><div></div></div>	-	Never	Not turned in
[Redacted]	<div><div></div></div>	-	Never	Not turned in
[Redacted]	<div><div></div></div>	-	Never	Not turned in

Figura 20 – Stato di avanzamento dello svolgimento del compito

← Video Assignment Edit assigned video View as a student ..

Students Questions

00:29 ○ Multiple choice question 0 out of 22 right

Los Objetivos de la Agenda 2030 son...

✗ 15

✓ 17

00:56 ○ Open Ended question 0 out of 22 right

La Agenda se adopta en

Figura 21 – Risposte date dagli alunni




Jacopo Varchetta

varchettajacopo@gmail.com

ISIS "Europa", Pomigliano d'Arco (NA)

Jacopo Varchetta è dottore di ricerca in "Economia Quantitativa ed Eurolinguaggi per la Sostenibilità del Benessere" presso l'Università degli Studi di Napoli "Parthenope". Nel 2015 consegue l'abilitazione all'insegnamento per le classi di concorso AC25 e AC24 (Spagnolo) e nel 2018 consegue la specializzazione per le attività di sostegno per la scuola secondaria di I grado. È stato formatore di ambito e docente nei Percorsi Abilitanti Speciali per la classe di concorso AC24 (Spagnolo). È docente nella scuola secondaria dal 2014 e attualmente insegna spagnolo presso l'ISIS "Europa" di Pomigliano d'Arco in provincia di Napoli.