

BRICKS | TEMA

L'utilizzo dei video nella didattica

a cura di:

Stefania Montesano



Video, Didattica

L'utilizzo dei video nella didattica

In un periodo nel quale i principali canali di comunicazione tra i giovani sono rappresentati dai social media, i video sono, senza alcun dubbio, lo strumento di elezione in quanto consentono di esprimere messaggi caratterizzati da una più efficace e immediata valenza comunicativa. Del resto, il canale visivo-iconografico è uno dei principali canali sensoriali e di apprendimento attraverso cui codifichiamo, organizziamo e attribuiamo significato alle nostre esperienze.

Sul tema Marshall McLuhan ha formulato interessanti riflessioni che focalizzano l'attenzione, in particolare, sul passaggio dalla potenza della parola a quella dell'immagine: *"Oggi la parola scritta non risponde più al bisogno dell'informazione: è stata inghiottita dall'immagine. È soltanto la visione critica che può mitigare il processo non ostacolato dall'automatismo."*

Il linguista e saggista Raffaele Simone a proposito dell'utilizzo dei media scrive: *"La fase attuale è caratterizzata da una ubiquità dei media che non ha precedenti nella storia. Siamo immersi in permanenza nella mediasfera. Media di vario genere, personali o no, sono infatti ovunque: addosso alle persone, per le strade, nei posti di lavoro, sui mezzi di trasporto, negli spazi pubblici e privati, nei negozi, nelle stazioni, negli ospedali, nelle banche..."*

Lo stato di pandemia, attraverso le diverse fasi di recrudescenza, ha comportato un cambiamento delle abitudini anche in ordine alle modalità comunicative: si è rilevato un maggiore utilizzo delle tecnologie e, in particolare, dei video. Anche nelle comunicazioni interpersonali quotidiane, nelle attività lavorative, si è fatto ricorso alle videoconferenze, al fine di garantire il regolare e costante svolgimento delle attività e mantenere quel costante contatto inesorabilmente compromesso dalle disposizioni normative in materia di contenimento della diffusione del virus.

Ma quale possibile utilizzo nella didattica e quali le sue implicazioni?

In prima istanza è necessario fare chiarezza: l'utilizzo delle tecnologie *tout court* non implica necessariamente un miglioramento della qualità della didattica o una sua maggiore efficacia, se esso non è collocato nell'ambito di un paradigma di insegnamento-apprendimento che faccia leva su metodologie innovative, che pongano al centro lo studente e lo coinvolgano in attività didattiche attive e collaborative, in un ambiente di apprendimento che crei le condizioni per promuovere l'acquisizione di competenze nell'apprendente, il vero e unico protagonista del processo.

Per utilizzare in modo didatticamente efficace i video, alcune indicazioni sono fornite dal modello S.A.M.R., *Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*, (*Sostituire, Aumentare, Modificare, Ridefinire*) elaborato dal Prof. Ruben Puentedera, che rappresenta un utile aiuto a supporto dell'integrazione delle tecnologie nella didattica.

Esso identifica quattro diversi livelli di utilizzo delle tecnologie, che sono articolati in:

- *Enhancement (Miglioramento)*, suddiviso in *Sostituzione* e *Aumento*;
- *Transformation (Trasformazione)*, suddiviso, a sua volta, in *Modifica* e *Ridefinizione*.

I quattro livelli proposti dal Modello S.A.M.R. sono collocati gerarchicamente dal basso verso l'alto.

Nel primo livello la tecnologia sostituisce gli strumenti tradizionali senza esercitare alcun vantaggio e miglioramento sul piano funzionale. Le attività sono programmate in modo tale da non poter essere svolte se non con l'utilizzo delle tecnologie per migliorare la realizzazione di un compito.

La tecnologia agisce come un diretto sostituto dell'azione esercitata dal docente. Non vi sono vantaggi reali in termini di apprendimento e insegnamento, ma, talvolta, può essere conveniente o necessario. Al livello di *Aumento* la tecnologia sostituisce gli strumenti tradizionali con vantaggi e netto miglioramento dell'esperienza di apprendimento.

I video sono spesso utilizzati dai docenti nel corso di una lezione, proiettati mediante una lavagna interattiva digitale, ma il loro utilizzo è finalizzato solo a potenziare la lezione stessa. Ulteriori esempi sono rappresentati dall'utilizzo dei video nella metodologia della "Flipped Classroom", nella quale il docente propone agli studenti video esplicativi da far visionare a casa per poter poi dedicare in classe un congruo tempo alle attività laboratoriali, di confronto, di collaborazione e di costruzione condivisa, che richiedono una particolare attenzione e cura da parte del docente. L'insegnante predispone un video fornendo agli studenti istruzioni e indicazioni ed, eventualmente, chiarendo questioni e concetti particolarmente difficili.

Nella fase della *Trasformazione*: suddivisa, a sua volta, in *Modifica* e *Ridefinizione*, i compiti sono programmati in modo tale da non poter essere svolti se non ricorrendo alle tecnologie.

Nel livello *Modifica*, la tecnologia consente di riprogettare in modo significativo le attività tradizionali, modificandole; e, infine, nel livello *Ridefinizione*, la tecnologia consente la creazione

di nuove attività educative precedentemente inconcepibili, che vengono progettate in modo da poterne sfruttare appieno le potenzialità.

Nelle ultime due fasi, di *Modifica* e di *Ridefinizione*, le tecnologie vengono utilizzate per progettare attività dinamiche, interattive, che richiedono un coinvolgimento diretto dell'apprendente chiamato ad intervenire sul video, con operazioni di analisi, segmentazione, agendo sulla parte testuale, promuovendo la riflessione partecipata, proponendo attività di valutazione e di dibattito su questioni aperte, sollecitate dal video stesso. In queste fasi la tecnologia determina un potenziamento dell'esperienza di apprendimento e ottiene i risultati migliori. La ridefinizione aiuta a creare esperienze di apprendimento centrate sullo studente più significative e offre e rende possibili opportunità di apprendimento completamente innovative, come per esempio, la produzione di documentari o cortometraggi, ecc. Queste attività richiedono competenze complesse, di elevato livello, quale l'analisi, l'elaborazione, la valutazione e la creazione di nuovi video o prodotti multimediali.

Ma come si apprende attraverso i video?

La visione di un video attiva due meccanismi bidirezionali: bottom-up e top-down. Si tratta di meccanismi di introiezione e richiamo di preconcoscenze già acquisite da colui che guarda il video, che gli consentono di poter proiettare l'idea e le emozioni che esso suscita, che vengono poi restituite attribuendogli una valenza di significato. Il percorso di fruizione si articola partendo dalla visione del video e prosegue, poi, attraverso la mediazione personale esperienziale, emotiva, fondata sull'universale dei valori formatosi e consolidatosi nella persona che guarda il video.

In altre parole esso è da intendersi come atto ricostruttivo di cooperazione, come pratica processuale e gestione dell'informazione, come pratica interrogativa, come atto interpretativo e coinvolgimento emotivo. Un meccanismo che procede dalle rappresentazioni mentali del soggetto verso il video, sulla base dell'attivazione di aspettative, conoscenze, previsioni e riconoscimenti. Durante la visione di un video, il fruitore non si limita a ricavare significati, ma collabora alla costruzione dei significati e dei percorsi di senso. Ciò è possibile solo se tra fruitore e video esistono delle componenti non solo linguistiche e semantiche, ma anche testuali e culturali comuni: si stabilisce un patto negoziale che riguarda la costruzione di senso.

Ciò accade anche quando si legge un libro, a cui attribuiamo un diverso significato a seconda dei momenti della vita in cui lo leggiamo. Il video, però, contiene in sé non solo immagini, ma anche suoni, coinvolge e stimola più sensi ed esercita, quindi, un maggiore controllo sul fruitore.

Risulta, pertanto, molto importante scegliere accuratamente i video da utilizzare, selezionando le principali finalità, e valutare quando si rende effettivamente necessario il suo utilizzo, al fine di rendere l'insegnamento più efficace e l'apprendimento più significativo per l'apprendente, che è al centro del processo, e al quale è possibile, in questo modo, garantire una maggiore personalizzazione dell'apprendimento stesso.

Un aspetto di particolare rilievo, nell'ambito dell'utilizzo dei video a scopo didattico, riveste la durata del video e la quantità di messaggi e di contenuti che esso veicola, per cui è opportuno operare un'attenta selezione per evitare eventuali possibili fraintendimenti e comprensioni parziali o distorte.

In alcuni momenti e contesti di apprendimento può risultare interessante utilizzare videotutorial o magari video interattivi, in accompagnamento a esperienze di didattica laboratoriale.

Sarà, quindi, cura dell'insegnante catalogare i video in base al loro possibile utilizzo, se, per esempio, essi sono funzionali alla costruzione di nuove conoscenze, o se da utilizzare nella fase dell'attivazione, per risvegliare la curiosità dei discenti, per riattivare conoscenze già possedute, per stimolare e richiamare l'attenzione su determinate tematiche che saranno oggetto di approfondimento successivo.

Per quanto concerne gli alunni con Disturbi Specifici di Apprendimento le tecnologie offrono numerosi utili strumenti da individuare in base alle peculiarità, ai bisogni di apprendimento dell'alunno e agli obiettivi da perseguire, tenendo ben presente un importante principio: si impara con le tecnologie e non dalle tecnologie.

La legge n. 170/2010 esprime chiaramente l'obbligo per la scuola di garantire *l'introduzione di strumenti compensativi, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche*. Gli strumenti tecnologici devono aiutare a compensare i punti di debolezza e a valorizzare i punti di forza: bisogna però tenere presente che la compensazione tecnologica dipende molto più da quanto i ragazzi sono in grado di fare che dagli strumenti adottati. I video, in particolare i videolibri, sono molto utili poiché promuovono il *visual thinking*, utilizzano cioè lo stile visivo per trasmettere informazioni, permettono la gestione orale e una maggiore comprensione delle informazioni, l'accesso a molteplici informazioni stimolando la creazione di collegamenti.

Alcune risorse per i docenti

Tra le risorse per i docenti si segnala **Audacity**, software gratuito che consente di registrare la voce tramite il computer, utile nel caso in cui si desidera creare un video combinando immagini, scene video e montando la voce del narratore. I file audio possono essere modificati, tagliati, eliminando le parti non utili.

Screen-cast-o-matic consente di registrare lo schermo del computer e rappresenta un utile strumento in quanto si possono registrare contemporaneamente lo schermo, la voce e impostare la registrazione della webcam. **Powtoon** consente di realizzare video didattici con animazioni, quindi, particolarmente utile per realizzare fiabe per la scuola dell'infanzia. **ClipChamp** permette di modificare i video, anche partendo da semplici immagini che è possibile mettere in sequenza, registrando la voce del narratore. Con **Canva** si può creare e modificare video aggiungendo anche brani musicali, adesivi, immagini personalizzate e utilizzare template preimpostati.

Per montare il video esistono numerosi validi strumenti come **Adobe Premiere Pro**, **Sony VEGAS Pro**, **iMovie**, che integra tutte le funzioni di editing, **Final Cut Pro X** e **Filmora**.

Per caricare un video didattico registrato è necessario effettuare l'upload del video sul proprio canale youtube.

Sitografia

- Beeland, W. (2002) Student engagement, Visual learning and Technology: can interactive whiteboards help? <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.135.3542&rep=rep1&type=pdf>
- McLoughlin, C. (1997) Visual Thinking and Telepedagogy. In R. Kevill, R. Oliver & R. Phillips (Eds.), What works and why: Atti della 14ma conferenza annuale della Australian Society for Computers in Learning in Tertiary Education. Perth: Curtin University.
- Dany Maknouz (2017) I video per una didattica aumentata e un apprendimento attivo <https://aulalettere.scuola.zanichelli.it/sezioni-lettere/idee-didattiche-digitali/wp-i-video-per-una-didattica-aumentata-e-un-apprendimento-attivo>



Stefania Montesano

stefania.montesano@istruzione.it

Dirigente scolastico in servizio presso l'UffSR
per la Campania

Si occupa di linguistica, pedagogia, glottodidattica, didattica con le ICT e inclusione, da molti anni. Ha arricchito il proprio percorso di studi e di ricerca presso le università di Augsburg, Freiburg i.B., Vilnius, Münster. È dirigente scolastico e ha lavorato come docente presso istituti di istruzione secondaria superiore e come formatrice in percorsi universitari e post lauream. È laureata in Lingue e Letterature straniere moderne e in Scienze dell'Educazione.