



didattica innovativa con il video interattivo

ANH THU NGUYEN

Collaboratrice scientifica presso l'Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale - IUFFP. Svolge attività di ricerca e monitoraggio nel progetto Scuolavisione.
 Contatto:
 anhthu.nguyen@iuffp-svizzera.ch
 www.iuffp-svizzera.ch
 www.scuolavisione.ch

ALBERTO CATTANEO

Responsabile del campo di ricerca «Innovazioni nella formazione professionale» presso l'Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale - IUFFP. È capo progetto di Scuolavisione e svolge attività di ricerca.
 Contatto:
 alberto.cattaneo@iuffp-svizzera.ch
 www.iuffp-svizzera.ch
 www.scuolavisione.ch

YouTube, Vimeo, DailyMotion. Sono alcuni dei portali video più conosciuti e cliccati quotidianamente. Oggigiorno, costi elevati e complessità tecnica non costituiscono più una barriera per chi vuole cimentarsi nella realizzazione di video: un telefono cellulare con videocamera incorporata è sufficiente per dare vita a filmati creativi. Il video, infatti, assicura una comunicazione di impatto immediato, proprio perché ricorre all'immagine, che da sempre costituisce per l'essere umano un canale intuitivo di scambio e condivisione delle informazioni. Perché dunque non sfruttare il successo e la diffusione di questo formato mediale per fare formazione?

Il video per apprendere?

Video e filmati possono essere utilizzati per supportare l'apprendimento? Rappresentazioni dinamiche, ricostruzioni storiche, simulazioni di processi non visibili a occhio nudo, possono favorire una migliore comprensione di problemi tratti dalla realtà e che altrimenti potrebbero risultare difficilmente accessibili?

Studi sperimentali hanno dimostrato che l'uso dell'audiovisivo in contesti educativi può favorire la comprensione e il transfer delle conoscenze, in particolare quando per capire processi in movimento o sistemi complessi è necessario che questi siano osservabili (Zahn et al., 2005). Il materiale audiovisivo può supportare l'apprendimento in tre modi: 1. «rimpiazzando» esperienze reali, grazie all'alto grado di autenticità e realismo, 2. permettendo la visualizzazione di processi dinamici, non osservabili nella realtà o difficilmente descrivibili a parole, 3. attraverso la combinazione di differenti sistemi simbolici, come l'immagine, il testo e l'audio, in contenuti multimediali coerenti (Chambel, Zahn & Finke, 2004).

Tuttavia, usato come supporto per la presentazione delle informazioni, il video è uno strumento poco malleabile, che non permette allo studente di intervenire in maniera attiva sull'oggetto di studio. Attività di riflessione, annotazione ed elaborazione non sono supportati che in maniera limitata. Perché dunque non stravolgere la logica di un fruitore del tutto passivo di fronte ad un medium preconfezionato e unidirezionale? È possibile conferire al corsista maggiore autonomia

nel processo di costruzione del sapere, senza che vi sia una perdita di efficacia nell'insegnamento?

Scuolavisione: apprendere con il video interattivo

Quesiti come questi sono al centro del progetto Scuolavisione, dove alle potenzialità del video sono associate le proprietà dell'ipertesto e della multimedialità: grazie a un software specifico, docenti e formatori possono – in maniera semplice e senza particolari conoscenze tecniche – rendere interattivi i propri video. Il filmato, suddiviso in una sequenza di capitoli ad accesso diretto, può essere arricchito di etichette testuali, brevi quiz e «punti attivi» collegati a materiali di approfondimento (di tipo testuale, iconico o uditivo). Il corsista potrà successivamente interagire in modo diretto con il video interattivo, fermandolo o ripercorrendolo quando necessario, nonché ricevere spunti di riflessione mirati, accedere a domande di autovalutazione oppure a consegne da svolgere autonomamente. Durante la visione, laddove ritenuto utile, delle annotazioni supplementari possono essere aggiunte, tramite una funzione specifica per la presa di appunti.

Grazie alla nuova dimensione di interattività che viene a generarsi, è possibile riprodurre una logica reticolare piuttosto che lineare, per creare delle situazioni di didattica innovativa in cui l'utente stesso è fautore delle scelte che lo rendono protagonista del processo di apprendimento ed è co-autore in quello di costruzione della conoscenza.



- 1 Video
- 2 Indicazioni didattiche
- 3a Menu dei capitoli (sincronizzati)
- 3b Punti attivi di ciascun capitolo
- 4a Punto attivo rosso
- 4b Altre tipologie di punto attivo
- 5 Collegamenti (siti web e documenti)
- 6 Testo collegato al punto attivo

Innovare la formazione

Il video interattivo può essere utilizzato a supporto della spiegazione in classe, dove la presenza di spunti mirati favorisce l'approfondimento, l'argomentazione e l'analisi del filmato; ancora meglio, può essere impiegato in attività di apprendimento autonomo: grazie alla segmentazione in capitoli e la navigazione a mappa, il controllo e l'accesso puntuale alle informazioni aggiuntive sono facilitati; la struttura ponderata dell'oggetto in questione – come risultante della progettazione oculata che ne dovrebbe fare il formatore – sostiene inoltre l'apprendimento delle relazioni reciproche tra concetti e procedure. Ancora, esso può essere esplorato in piccoli gruppi, per incoraggiare la riflessione e la discussione sui temi trattati. Tenendo conto della specificità della formazione continua, la quale si indirizza ad un pubblico che ha sempre più necessità di coniugare gli impegni lavorativi con quelli privati, di interesse ancora maggiore sono le funzionalità in ottica Web 2.0 offerte da Scuolavisione, che consentono di attivare la cooperazione in situazioni formative al di fuori dei confini spaziali e temporali di un'aula fisica. Il formatore può,

infatti, definire delle consegne di analisi e commento del video che i corsisti potranno svolgere in modalità interattiva a distanza. L'apporto dei singoli permetterà di generare conversazioni in stile blog/chat, che a loro volta potranno essere oggetto di una successiva riflessione e discussione guidata ad opera del formatore.

«Grazie alla nuova dimensione di interattività che viene a generarsi, è possibile riprodurre una logica reticolare piuttosto che lineare, per creare delle situazioni di didattica innovativa in cui l'utente stesso è fautore delle scelte che lo rendono protagonista del processo di apprendimento ed è co-autore in quello di costruzione della conoscenza.»

Molteplici sono le potenzialità del video interattivo e diverse le possibilità di utilizzo in ambito didattico. Trovare risposte esaurienti agli interrogativi emersi, nonché in merito alle condizioni di efficacia di un oggetto così poliedrico, è oggetto di ricerca all'interno del progetto. Rimandiamo il lettore al sito Web (www.scuolavisione.ch) per visionare alcuni esempi di video interattivi e per ulteriori approfondimenti. ■

Bibliografia:

- Arn, C., Cattaneo, A., Nguyen, A. T. (2012). Wie Videos zum Lehrmittel werden. Folio n° 03/2012
- Cattaneo, A. & Nguyen, A. T. (2012, in pubblicazione). Scuolavisione: hypervideo e formazione professionale. In: Form@re. Erickson Edizioni
- Cattaneo, A. & Mäusli, T. (2011). «Scuolavisione»: uno strumento didattico innovativo per l'uso di materiali audiovisivi nel contesto formativo. Scuola Ticinese n° 300
- Chambel, T., Zahn, C. & Finke, M. (2004). Hypervideo Design and Support for Contextualized Learning. In: ICALT '04 Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies. Washington, USA
- Nguyen, A. T. & Cattaneo, A. (2012, in pubblicazione). L'hypervideo nella formazione professionale: alcuni esempi. In: Form@re. Erickson Edizioni
- Zahn, C., Hesse, F. W., Finke, M., Pea, R., Mills, M. & Rosen, J. (2005). Advanced video technologies to support collaborative learning in school education and beyond. In: International CSCL-05 Conference. Taipei, Taiwan

Résumé

Le grand succès de sites web tels que You Tube, témoigne de l'intérêt vers la réalisation et le partage des vidéos. Pourquoi ne pas utiliser ce format dans la formation? Cependant, la vidéo en soi demeure un instrument rigide, ne permettant que de manière limitée l'activation de processus d'apprentissage complexes. Toutefois, en conjuguant les caractéristiques de la vidéo à celles de l'hypertext et de la multimedialité, on obtient un produit interactif et polyvalent qui peut être

utilisé pour élaborer des situations didactiques innovatrices, en classe et en dehors de celle-ci. Les potentialités de la vidéo interactive et les possibilités d'exploitation en contexte d'apprentissage, constituent le sujet de recherche de Scuolavisione. Plus d'informations concernant le projet sont disponibles, en français et en allemand, dans le numéro 03/2012 de Folio. Toutes références supplémentaires sont à disposition sur le site web du projet (www.scuolavisione.ch).