

Elaborazione del prodotto T.I.C.

Secondo il D.M. 30 Settembre 2011 per sostenere l'esame finale i corsisti dovranno produrre un prodotto multimediale finalizzato alla didattica speciale con l'uso delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione (T.I.C.).

Norme redazionali del prodotto multimediale

Si richiede la costruzione di un prodotto multimediale (preferibilmente con caratteristiche ipermediali e con un grado elevato di interattività).

Il prodotto va implementato in relazione a precisi obiettivi didattici e deve mirare a sviluppare delle competenze ben delineate; deve essere indirizzato a precisi alunni in situazione di handicap e/o in difficoltà di apprendimento¹.

Il progetto deve essere presentato attraverso l'uso di uno o più strumenti di presentazione 2.0²; dovrebbe essere arricchito di Learning Object, meglio se fortemente interattivi³ (embedded o linkati) e dovrebbe essere corredato di una linkografia di riferimento (anche in social bookmarking⁴) con il materiale utilizzato o da poter utilizzare.

È auspicabile fare riferimento anche ad eventuale software off-line che raccolga materiale didattico a vari livelli di complessità, diversificato per canali sensoriali (musica, video, animazioni, tabelle, testo, etc.) e gradi di difficoltà.

Saranno inoltre particolarmente premiati quei lavori che rispettano il modello SCORM⁵ o che ne seguano, anche solo in parte, la filosofia di fondo.

Al prodotto multimediale andrà allegata una relazione (in formato digitale da inserire nello stesso DVD o CD del prodotto multimediale, 3 pagine da 32 - 35 righe ciascuna di 65 - 70 caratteri, Times, Courier, Helvetia) che spieghi, analiticamente, quali sono state le motivazioni che hanno portato alle scelte effettuate rispetto a:

- individuazione del caso/alunno
- quadro pedagogico di riferimento
- tipologia e grado di disagio/handicap/difficoltà di apprendimento
- individuazione delle competenze da sviluppare e degli obiettivi didattici perseguiti
- percorso di ricerca e selezione dei Learning Object
- organizzazione del percorso didattico
- individuazione della tecnologia (Java, Flash o Web Based, portable software etc.)

1 Le motivazioni di tali scelte vanno inserite nella relazione finale (vedi più avanti)

2 Prezi o similari, Mindomo o similari, Timeline o similari, Information graphic, eXelearning, etc.. Sarà accettato anche l'uso di tecnologie Java, Flash o Web Based

3 Vedasi ad esempio quelli contenuti agli indirizzi:

- <http://www.edumedia-sciences.com/>
- <https://phet.colorado.edu>
- <http://www.giochi-geografici.com/>
- etc.

4 delicious.com o similari, symbaloo.com o similari,

5 "Shareable Content Object Reference Model" (Modello di Riferimento per gli Oggetti di Contenuto Condivisibile. Ovvero un "modello virtuale" (reference model), cioè una raccolta di specifiche tecniche che consente lo scambio di contenuti digitali in maniera indipendente dalla piattaforma.

- come il prodotto multimediale si inserisce nel quadro più complesso dell'organizzazione didattica scolastica annuale dell'alunno e della classe in cui l'alunno è inserito
- come viene salvaguardato il concetto di inclusione nel quadro del rapporto alunno-classe-docenti

La relazione dovrà altresì contenere una sorta di manuale di istruzioni che spieghi il funzionamento del prodotto, evidenzi eventuali notazioni tecniche⁶, dia consigli pratici sull'utilizzo del prodotto stesso, evidenzi i punti di forza ed eventuali punti di debolezza.

Consegna degli elaborati

Il lavoro finale nella sua interezza (prodotto multimediale+relazione) andrà consegnato in triplice copia su supporti (CD o DVD) o, nel caso di prodotti multimediali che necessitano di I/O, su schede di memoria SD.

Criteri di valutazione

Di seguito i criteri di valutazione che verranno utilizzati:

PERTINENZA E ADEGUATEZZA⁷:

- 5 - Lavoro pertinente ricco e articolato
- 4 - Lavoro pertinente e discretamente esauriente ed adeguato
- 3 - Lavoro pertinente, semplice essenziale
- 2 - Lavoro quasi pertinente e parziale
- 1 - Lavoro non pertinente inaccurato e approssimativo

COMPLETEZZA⁸:

- 5 - Il contenuto è perfettamente completo e ben organizzato
- 4 - Il contenuto è integrale e quasi opportunamente strutturato
- 3 - Il contenuto è discretamente completo
- 2 - Il contenuto alquanto carente
- 1 - Il contenuto è incompleto

ORIGINALITÀ – RICCHEZZA – CREATIVITÀ⁹:

- 5 - Il contenuto è ricco di riferimenti, elementi multimediali e molto originale
- 4 - Il contenuto è abbastanza originale e mediamente ricco di elementi multimediali
- 3 - Il contenuto è quasi originale e non molto ricco di elementi multimediali
- 2 - Il contenuto è poco originale e non curato
- 1 - Il contenuto manca di originalità e inappropriati risultano essere gli elementi multimediali

⁶ Configurazione minima del sistema, necessità o meno del collegamento online, uso di particolari periferiche (microfono, webcam, scanner etc.)

⁷ In relazione all'obiettivo didattico e/o alla competenza da sviluppare nell'allievo

⁸ In relazione alle fasi programmatiche (analisi, verifiche, recupero, approfondimenti etc.)

⁹ In relazione alla ricchezza grafica, all'innovazione degli strumenti utilizzati, all'originalità dei tools scelti ed al loro grado di interattività.