

«Scuolavisione»: uno strumento didattico innovativo per l'uso di materiali audiovisivi nel contesto formativo

di Alberto Cattaneo* e Theo Mäusli**

Che l'uso dell'immagine possa avere un ruolo interessante nel contesto scolastico non è certo una novità, e più volte la scuola ha tentato – con alterne vicende – di sfruttare questa potenzialità. Lo stesso potremmo dire sia avvenuto con la multimedialità, ed in particolare con il ricorso ai collegamenti ipertestuali (più correttamente: ipermediali) per riprodurre una logica reticolare piuttosto che lineare. Cosa succede però quando tentiamo di combinare le due possibilità in un'unica soluzione? È possibile integrare in un supporto multimediale materiali audiovisivi e di altro genere? Come è possibile utilizzare tale supporto nei processi di insegnamento? È lecito aspettarsi degli effetti positivi sull'apprendimento?

Scuolavisione

Da domande come queste nasce *Scuolavisione*, un progetto promosso dalla Divisione della Formazione Professionale, in collaborazione con l'Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale (IUFFP) e la Radiotelevisione Svizzera Italiana (RSI). L'idea di fondo è proprio quella di utilizzare dei brevi filmati (della durata di massimo quattro o cinque minuti), renderli "interattivi" e strutturare attorno ad essi delle attività didattiche specifiche.

Nonostante il progetto abbia carattere nazionale, tale idea ha potuto svilupparsi in Canton Ticino sulla base di alcuni importanti presupposti, riconducibili ai partner principali del progetto. Da un lato, infatti, la RSI è il centro di competenza a livello nazionale per la digitalizzazione degli archivi radiotelevisivi: più di 50 mila ore di produzione televisiva sono già disponibili in formato elettronico nelle teche, e ogni anno questa cifra aumenta di circa 20 mila ore. Dall'altro lato, lo IUFFP con il suo laboratorio multimediale ha sviluppato negli ultimi anni con le scuole professionali molteplici attività e progetti legati alle tecnologie, all'e-learning, agli strumenti multimediali e all'utilizzo del video. Quest'ultimo, infatti, si presta particolarmente per una didattica della formazione professionale e aziendale.

Su queste basi, il progetto si rivolge inizialmente a tutte le persone operanti nel settore della formazione pro-

fessionale: docenti dei centri scolastici (sia nelle materie professionali, sia di cultura generale; sia nella formazione duale, sia in quella a tempo pieno e maturità), istruttori dei corsi interaziendali, periti nelle procedure di qualificazione, formatori in azienda, membri delle associazioni professionali.

A questo punto è però necessario chiarire meglio dove stia il carattere innovativo del progetto, presentando gli strumenti che lo supportano. Come detto, infatti, l'uso del video nella scuola è un fatto di vecchia data. In passato, però, uno degli elementi frenanti l'utilizzo dei prodotti multimediali distribuiti anche commercialmente (si pensi ad esempio a quanti CD-rom sono disponibili in qualsiasi libreria o edicola sui temi più disparati) era la poca flessibilità degli stessi, ossia il fatto di dover usufruire di un prodotto per molti versi "preconfezionato".

Un primo punto è dunque legato alla possibilità di offrire uno strumento pensato e sviluppato per essere immediatamente accessibile a docenti e formatori che vogliono creare materiali didattici personalizzati. Questo aspetto differenzia in modo particolare *Scuolavisione* dai progetti che più gli si avvicinano dal punto di vista delle potenzialità tecniche, in quanto anche le esperienze più avanzate prevedono che il confezionamento dei materiali didattici venga fatto direttamente dall'équipe di progetto. La soluzione tecnica immaginata consente infatti di rendere "autore" qualsiasi utente, fornendogli/le la possibilità di:

1. selezionare i contenuti che lo/la interessano (il video) facendo capo in particolare a due possibilità: (a) al riutilizzo di risorse esistenti, in particolare tramite l'accesso agli archivi della SSR SRG Idée suisse, come pure (b) a materiale autoprodotta (dai docenti interessati, dagli istruttori dei corsi interaziendali, direttamente dagli studenti/apprendisti,...);

2. inserire tali contenuti in un'interfaccia "leggera", accessibile facilmente utilizzabile senza alcuna competenza tecnica specifica, che consenta (a) di collegare al video e raccogliere in un unico "ambiente" tutte le risorse e gli approfondimenti necessari, sfruttando le caratteristiche della

multimedialità, e (b) l'interazione diretta degli utenti all'interno della medesima interfaccia, in un meccanismo di condivisione e generazione della conoscenza;

3. condividere le risorse didattiche sviluppate e metterle a disposizione delle/ dei colleghe/i.

L'interfaccia

Negli ultimi anni, il laboratorio multimediale dello IUFFP ha sviluppato un prototipo per tentare di rispondere a questa sfida. Allo stato attuale, esso si presenta come riportato nella Figura 1: la parte principale dell'interfaccia è costituita dal video, che funge da input iniziale per le attività (v. punto ① nella Figura).

Il video è navigabile attraverso un menu (②), che ne identifica le tematiche trattate come fossero "capitoli". Cliccando sul capitolo, il video si sincronizza sulla porzione corrispondente. Un piccolo rettangolo rosso posto in verticale a fianco del titolo indica all'utente in quale capitolo si trova.

Il video viene poi reso interattivo attraverso tre tipi di "punti attivi" che il docente può impostare: un punto rosso lampeggiante (③a) consente di approfondire una porzione del fotogramma; un triangolo blu (③b) consente di approfondire una porzione del video; un foglio verde consente di attribuire una consegna da svolgere.

Ciascuno dei punti attivi appare e scompare a seconda delle sequenze che si vogliono mettere in evidenza. Quando cliccato, attiva degli approfondimenti. Questi possono essere costituiti da documenti scaricabili di qualsiasi natura (④a), da collegamenti a siti Internet (④a), da immagini o file audio che appaiono o si attivano direttamente in sovrapposizione sul video (④b), da brevi testi che compaiono nella parte inferiore dell'interfaccia (⑤). Quest'ultima parte, che può essere nascosta cliccando su "Mostra/Nascondi", può anche essere utilizzata per proporre un breve testo introduttivo, che compare quando l'applicazione viene aperta.

Facciamo qualche semplice esempio: in un video di storia si vuole approfondire la Conferenza di Yalta; ad un certo punto del video, compare la famosa foto con i tre firmatari; per chiarire chi sia ciascuno di loro, sarà sufficiente

inserire un pallino rosso su ogni persona: cliccando su ogni pallino, il video si ferma e appare un breve testo di presentazione del rispettivo personaggio. O ancora: in un video che presenta le energie rinnovabili una sequenza mostra un parco eolico; in corrispondenza dell'intera sequenza è disponibile un approfondimento (il triangolino blu); cliccando sul triangolino, il video si ferma, si evidenzia in sovrapposizione un'immagine con lo schema tecnico di una pala eolica e nello stesso tempo un collegamento rende disponibile un documento che illustra dal punto di vista della fisica il meccanismo di conversione dell'energia cinetica in energia elettrica. Infine, si pensi ad un video dove un apprendista metal-costruttore sta torrendo un pezzo con una procedura particolare; nel punto più delicato della procedura compare l'icona verde (che rappresenta un foglio di carta): cliccandovi, l'utente si trova di fronte a delle domande – dalle più semplici, come ad esempio “a cosa si deve fare estrema attenzione in questo punto della procedura?”, alle più complesse, che richiedono l'utilizzo di materiale aggiuntivo per sviluppare una riflessione.

A questo punto la domanda sorge spontanea: ma quanto è complicato creare un oggetto del genere? Come anticipato, lo spirito con cui ci siamo mossi in questi anni allo IUFFP è stato quello di abbattere le barriere puramente tecnologiche, per permettere di concentrare l'attenzione sulla progettazione didattica. Ecco perché, oltre all'interfaccia presentata sopra per l'“utente finale”, abbiamo pensato anche ad un'interfaccia simile per confezionare il prodotto (v. Figura 2). Il principio è quello di tutte le interfacce grafiche cui siamo abituati quando utilizziamo un computer: i “comandi” possono essere dati tramite appositi bottoni e menu. È così possibile in modo molto intuitivo inserire tutti gli elementi necessari, dai titoli ai testi, dai punti attivi ai documenti ad essi collegati.

È evidente però che per far questo occorre investire un po' di tempo per progettare l'oggetto, ossia per decidere quali zone rendere attive e con quali materiali, per reperire gli stessi, per – la cosa forse più importante – piani-

Figura 1. L'interfaccia (lato utente) consente di utilizzare brevi video, rendendoli interattivi e arricchendoli di materiali di approfondimento di diversa natura.



ficare che utilizzo farne con gli allievi, come inserirlo in una o più lezioni, con che finalità, ... insomma, per definire nel dettaglio lo scenario pedagogico-didattico.

Potenzialità per la formazione professionale (ma non solo)

Abbiamo finora dedicato la nostra attenzione all'aspetto tecnologico. In realtà, la tecnologia vorrebbe solo essere uno strumento da sfruttare in funzione del proprio potenziale didattico, per facilitare, promuovere, arricchire delle attività di insegnamento ed apprendimento strutturate.

Infatti, due crediamo siano le piste principali da valorizzare con questo strumento ed approfondire per mezzo del progetto: da una parte quella legata ad una *didattica delle situazioni professionali*, dall'altra quella relativa ad una *formazione culturale* a tutto campo. Cominciando da quest'ultima, vediamo bene come il patrimonio culturale custodito negli archivi radiotelevisivi rappresenti nella sua ampiezza una testimonianza autentica della nostra società attuale e della sua evoluzione recente. Poter attingere a questo patrimonio in modo diretto significa avere potenzialmente a disposizione delle risorse notevoli per alimentare e sostanziare in tutte le discipline i con-

tenuti della formazione culturale dei giovani. L'insegnamento, anche nella formazione professionale, deve poter approfittare di questa eredità culturale e arricchire in questo modo i contenuti e le esperienze formative, in tutte le discipline.

L'accesso agli archivi radiotelevisivi costituisce una parte molto importante del progetto, ma non lo esaurisce. È infatti molto promettente per la formazione professionale la pista che consente l'utilizzo di materiali autoprodotti, in quanto permette di *portare in aula le situazioni professionali* che gli apprendisti devono fronteggiare quotidianamente, per farne oggetto di riflessione, e di conseguenza di lavorare sulle competenze del professionista in azione senza la necessità artificiosa e poco produttiva di separare l'azione dal proprio contesto o le competenze dalla situazione effettiva in cui vengono agite. Inoltre, questo strumento permetterebbe di realizzare più facilmente una *didattica delle competenze metodologiche e sociali* – che tutte le nuove ordinanze prevedono come elemento chiave per essere professionisti nel mondo del lavoro – senza separarle dalle ugualmente fondamentali competenze professionali.

Infine, ci sembra che il progetto costituisca anche un'opportunità di for-

«Scuolavisione»: uno strumento didattico innovativo per l'uso di materiali audiovisivi nel contesto formativo

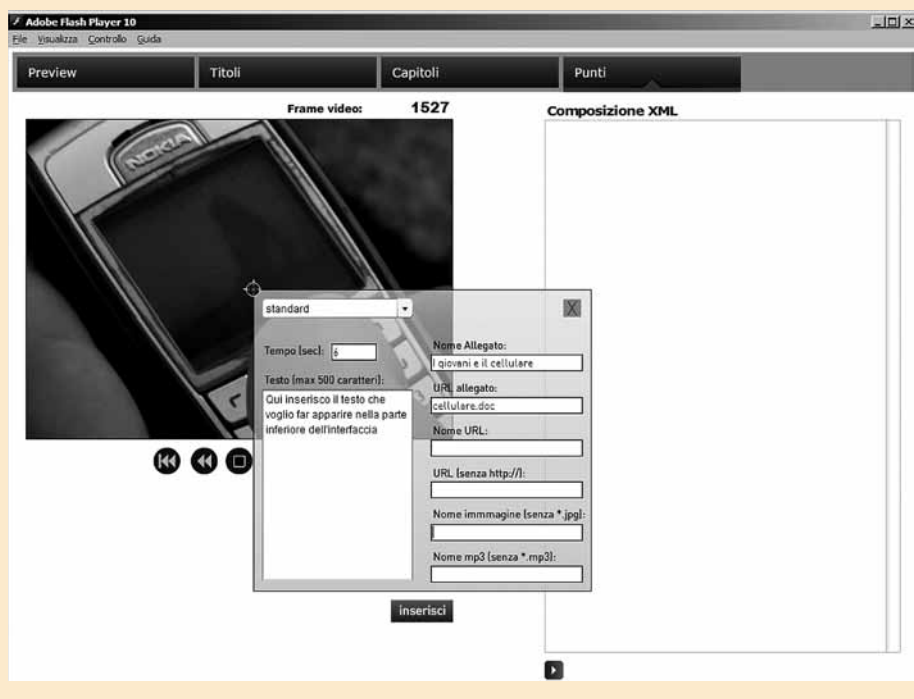
mazione continua e di ulteriore professionalizzazione per i docenti; accanto alle evidenti possibilità di approfondire le proprie competenze didattiche e di integrazione delle tecnologie nella propria pratica, l'accesso agli archivi radiotelevisivi consente di lavorare ancora una volta sulle risorse metodologiche (per quanto attiene allo sviluppo delle capacità di selezione e di scelta dell'informazione) e sulle risorse sociali (potendo offrire un'apertura di orizzonte realistica e particolarmente istruttiva sulle diversità culturali e sociali del nostro paese).

Prospettive future

Durante l'ultimo anno, *Scuolavisione* ha ottenuto il sostegno dell'Ufficio Federale della Formazione professionale e della Tecnologia (UFFT) per garantire il carattere nazionale dell'esperienza, coinvolgendo o rafforzando le collaborazioni con educa.ch, con la Fondazione svizzera per la formazione tramite audiovisivi (FSFA/SSAB), con il Centro svizzero di servizio Formazione professionale / Orientamento professionale, universitario e di carriera (SDBB/CSFO), con la Conferenza svizzera degli uffici della formazione professionale (SBBK/CSFP) e naturalmente con le tre unità aziendali della SSR SRG idée suisses e le tre sedi regionali dello IUFFP. È inoltre stata condotta un'analisi di altre esperienze in atto e si sono cominciati a testare i primi prototipi sviluppati dal team di progetto. La RSI, con l'aiuto dei Cantoni Ticino e Grigioni nonché della Fondazione Hilda e Felice Vitali, intende offrire un accesso diretto alle teche per la selezione dei materiali di partenza, affrontando altresì il tema dei diritti d'autore, della protezione dei dati e delle relative questioni di carattere etico. Attività di sensibilizzazione e di informazione sul progetto sono infine state garantite dallo IUFFP a livello nazionale, a partire dal Canton Ticino.

Avendo ottemperato a questi aspetti, *Scuolavisione* ha ora inoltrato all'UFFT una richiesta di finanziamento per lanciare il progetto su tutto il territorio nazionale. Obiettivi principali saranno quelli di (1) rendere definitiva l'interfaccia, integrando nuove funzionalità che ne aumentino l'interat-

Figura 2. L'interfaccia utilizzata per creare un "video interattivo".



tività; (2) realizzare un portale in Internet cui tutti/e i/le docenti possano iscriversi per poter utilizzare lo strumento e al tempo stesso per poter archiviare i materiali realizzati, lasciandoli a disposizione dei/delle colleghi/e; (3) produrre alcuni esempi prototipici, nelle tre lingue, attorno ai quali operare anche le prove di usabilità e le valutazioni dello strumento; (4) monitorare le prime esperienze di utilizzo nella formazione, per (5) confezionare sulla base dei dati raccolti una guida tecnica e soprattutto didattico-metodologica all'uso dello strumento, che presenti anche modelli di scenari didattici direttamente utilizzabili.

Nel frattempo, però, è già possibile iscriversi ad alcuni corsi di aggiornamento per imparare ad utilizzare l'interfaccia. Per saperne di più, si veda il sito dello IUFFP (www.iuffp-svizzera.ch) nella sezione *Formazione continua – Iscrizione corsi*.

* Docente ricercatore presso l'Istituto universitario federale per la formazione professionale

** Responsabile Valorizzazione Teche RSI

Bibliografia

- Cattaneo, A. (2009). Potenzialità didattiche dell'interazione sull'immagine. *Education Permanente* (2), 26-28.
- Cattaneo, A. & Rivoltella, P. C. (Eds.). (2010). *Tecnologie, Formazione, Professioni. Idee e tecniche per l'innovazione*. Milano: Unicopli.
- Gatta, S. & Giussani, I. (2010). Clicca il video: evoluzione dell'interfaccia "video interattivo". In Cattaneo, A., Comi, G. & Rivoltella, P. C. (Eds.), *Tecnologie didattiche e formazione professionale* (pp. 21-37). Breganzona: Divisione della Formazione Professionale – Istituto Universitario Federale per la Formazione Professionale.
- Mäusli, T. & Steigmeier, A. (2010). Service-public-Medien und kollektive Erinnerung. *Rivista Storica Svizzera – SZG/RSHIRSS*, 60 (1), 44-55.