

Leggere, fare, toccare e-book

L'idea di progettare e realizzare e-book multimediali in contesti scolastici nasce dal fatto che le tecnologie digitali, se progettate e utilizzate secondo particolari criteri, possono apportare un valore aggiunto alla qualità dell'insegnamento da un lato e dell'apprendimento dall'altro lato. Il concetto di "e-book" in tale scenario, non vuole fare riferimento al dibattito nazionale in tema di adozione di libri elettronici scolastici, oggetto di discussione tra Ministero, scuole e case editrici, ma è inteso quale "risorsa" potenziale per innovare la didattica e coinvolgere gli alunni nella stessa costruzione. Pertanto, si fa riferimento a un "prodotto digitale" che viene progettato e realizzato in classe, con gli alunni, i docenti, gli esperti delle tecnologie, secondo i principi tipici della didattica costruttivista. Con questa filosofia di progettazione e utilizzo delle tecnologie digitali in ambito scolastico, sono stati da me realizzati numerosi e-book multimediali, che hanno visto il coinvolgimento di scuole, associazioni di formazione, territorio, case editrici, istituzioni regionali e università. In particolare, il lavoro svolto in qualità di progettista e autrice di tutti i prodotti realizzati, pubblicati sul sito web www.raffaellabilotta.it sono stati svolti con la collaborazione dell'associazione Didascalabria (www.didascalabria.it), associazione di formazione no-profit che da diversi anni si occupa di nuove tecnologie per la didattica nella regione Calabria.

Gli e-book a oggi realizzati sono i seguenti: "Pinocchio" (2011), "Il Natale" (2011), "Il Carnevale" (2012), "Il Contastorie" (2012), "Alice nel Paese delle meraviglie" (2013). Ognuno di questi e-book ha caratteristiche specifiche, progettate in base al contesto di riferimento scolastico, culturale, territoriale, ma finalizzate in ogni caso all'attivazione di processi collaborativi tra i soggetti coinvolti e a stimolare gli alunni alla lettura/studio. Nel presente articolo ci si vuole soffermare sull'ultimo e-book realizzato, ovvero "Alice nel paese delle meraviglie", poiché ha visto la partecipazione attiva dell'Istituto Comprensivo don Milani di Latina (scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado – coord. ins. Linda Giannini), relativamente alla produzione degli oggetti multimediali che sono stati inseriti all'interno dell'e-book. Questo perché si ritiene che per la creazione di un "prodotto multimediale" da utilizzare a scuola, è preferibile coinvolgere gli alunni nella realizzazione dello stesso, ciò perché gli alunni si motivano alla futura fruizione e divulgazione/comunicazione dell'iniziativa, in più acquisiscono competenze utili e metodologie di lavoro. Ruolo cruciale è svolto sempre dagli insegnanti, i quali diventano "registri" dell'intero lavoro di produzione, assieme all'esperto di tecnologie. Procedendo in questo modo, si coniugano gli aspetti didattici con quelli squisitamente tecnici, e il lavoro svolto viene contestualizzato all'interno della programmazione scolastica.

L'e-book su "Alice", come anche gli altri, è stato realizzato con il software "Didapages", ma si ritiene che il software è solo uno degli elementi del processo di produzione, poiché l'attenzione centrale deve essere posta sui

contenuti e la loro produzione e sulle strategie di progettazione. Tale e-book, infatti, non è un semplice file di testo digitalizzato, traslato cioè dall'analogico al digitale, ma va oltre. Include le potenzialità della multimedialità, consente di fare interagire l'alunno, di farlo "operare" all'interno dell'e-book, di fargli svolgere esercizi etc. È questa la logica, a mio avviso, delle tecnologie in ambito didattico, che permette di rendere il soggetto più attivo e capace di costruire e sviluppare i propri saperi attraverso varie modalità di apprendimento, al fine di una condivisione reciproca con gli altri. Tale approccio dovrebbe incoraggiare gli alunni all'utilizzo delle tecnologie, favorendo apprendimenti in grado di fare acquisire riflessione e autoriflessione. L'alunno non è più soggetto passivo, ma co-protagonista, soggetto attivo che contribuisce allo sviluppo dei contenuti e quindi dei processi di insegnamento-apprendimento, grazie agli strumenti interattivi che possono essere presenti in un e-book e ovviamente grazie alla guida e regia del docente che salvaguarda sempre l'acquisizione del sapere. Del resto, è tale l'ottica alla base degli attuali modelli costruttivisti, all'interno dei quali si contestualizza l'e-book realizzato che rappresenta in realtà un vero e proprio "ambiente di apprendimento". Pertanto, si ritiene che le potenzialità e applicazioni nelle scuole di un e-book così concepito, sono tante e da sperimentare; le ipotesi iniziali di favorire un "buon apprendimento", stimolare alla lettura e innescare forme di interazione tra i soggetti, sembrano trovare corrispondenza dopo avere analizzato i primi risultati derivanti da alcune sperimentazioni effettuate. Gli alunni dimostrano sempre maggiore interesse nel fruire gli e-book e si rapportano alla molteplicità di strumenti presenti all'interno di essi. Utilizzare tali "forme di tecnologie" nelle scuole potrebbe stimolare molti ragazzi nell'apprendere con più semplicità ma soprattutto nell'acquisire metodologie sul lavorare insieme anche a distanza, considerato che nel caso specifico. per esempio, si è lavorato a distanza tra la città di Cosenza e quella di Latina. In conclusione, ritengo che l'e-book può essere utilizzato a supporto della didattica tradizionale, sfruttando le potenzialità della multimedialità e con l'obiettivo di innescare forme di comunicazione e interazione tra i soggetti, e sicuramente dietro la supervisione di insegnanti che in prima persona devono rapportarsi alle nuove modalità del fare didattica oggi.

Vi invito a fruire gli e-book realizzati su www.raffaellabilotta.it

- [Alice nel paese delle meraviglie](#)
- Raffaella Bilotta fa parte del [gruppo Pinocchio 2.0](#)

Raffaella Bilotta