



Il progetto Malt propone l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici per motivare gli studenti adulti, rinnovando metodi di insegnamento ed apprendimento, per trovare idee nuove ed innovative al fine di coinvolgere gli studenti nei temi di insegnamento e per aiutarli a migliorare le loro capacità e conoscenze. Come sappiamo non tutti gli studenti imparano allo stesso modo, per esempio alcuni non sono in grado di scrivere una frase corretta ma hanno grandi abilità nel raccontare una storia.

STRUMENTO - AUDIENCE RESPONSE SYSTEMS

<http://maltproject.eu/en/node/294>

DESCRIZIONE:

Anche noti come Sistemi di Voto Elettronico si usano per raccogliere risposte di pubblico. Consistono fondamentalmente in tastiere elettroniche, simili a telecomandi TV ma più piccole. Ogni persona nel pubblico ne ha una. C'è di solito un ricevitore connesso al computer che, nel contempo, presenta le informazioni attraverso un proiettore. Le domande sono presentate sullo schermo ed il pubblico seleziona la risposta attraverso il proprio telecomando. Il sistema inserisce immediatamente tutte le risposte e presenta le informazioni ottenute. Il mercato offre diverse tipologie di sistemi che si possono trovare cercando alla voce Audience/Interactive/Electronic voting systems. Alcuni si integrano a software comunemente utilizzati come MS PowerPoint, altri usano un software proprio.

UTILE PER:

- generare preziosi riscontri
- misurare opinioni
- testare la conoscenza memorizzata
- ottenere decisioni di voto
- creare interattività
- promuovere il coinvolgimento
- ottenere risposte anonime

STILI FORMATIVI:

Visivo – tattile – di gruppo/singolo

SCOPI PEDAGOGICI:

Riscontro (dare e ricevere) - raccolta/ricerca d'informazioni - divertimento/svago – interazione



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme



Education
and
Training

Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore. La Commissione non può essere ritenuta responsabile degli utilizzi fatti con le informazioni contenute al suo interno.

CASO STUDIO – AUDIENCE RESPONSE SYSTEMS IN CLASSE

<http://maltproject.eu/en/node/296>

DESCRIZIONE

TLC (Regno Unito). Ogni studente ha una micro tastiera simile a un telecomando TV, il presentatore espone una domanda a risposta multipla, ogni studente seleziona la risposta attraverso gli infrarossi che è raccolta da un ricevitore connesso al computer. Una tabella espone la proporzione degli studenti che hanno selezionato ogni risposta. 10 studenti hanno preso parte all'attività che è stata da loro accettata positivamente. Gli studenti erano interessati, si sono divertiti ed hanno anche contribuito a creare un dialogo tra i membri del gruppo. Ci sono state diverse fasi legate a questa proposta ed ogni fase ha comportato un approccio pedagogico diverso. Fase 1 – il primo tentativo di risposta, ha permesso agli studenti di scoprire in quale area la loro conoscenza era limitata e di seguito si sono dati il compito di trovare le informazioni giuste. Fase 2 – la visione del video diviene essa stessa un esercizio formativo. Fase 3 - il secondo tentativo di risposta alle domande aiuta gli studenti a valutare la loro conoscenza. Un vantaggio aggiuntivo ne deriva dal lavoro di gruppo e dalla collaborazione. Generalmente i pre e post test favoriscono gli individui che mancano di fiducia in se stessi, ma in questo caso questa paura viene a mancare perché l'esercizio viene svolto in gruppo.

AREE IN CUI QUESTO ESEMPIO PUÒ ESSERE UTILIZZATO

Tutte

SCOPO

Lo scopo era di utilizzare la tecnologia in modo creativo per impegnare gli studenti e assicurare la memorizzazione delle informazioni che normalmente sono abbastanza aride e noiose da assimilare

ATTUAZIONE

Agli studenti è stato chiesto, come gruppo, di rispondere a 8 domande relative alle immagini digitali (estensione dei file, grandezza dei file, risoluzione etc.). Gli è stato di seguito richiesto di visualizzare alcuni video per mezzo dei quali potevano trovare le risposte. Gli studenti hanno guardato i video con uno scopo preciso, invece che solo per interesse generale, ed alcuni studenti li hanno guardati varie volte prima di trovare le risposte. Di seguito gli è stato chiesto di rispondere alle domande nuovamente come gruppo. La proporzione di risposte corrette era aumentata sostanzialmente. Agli studenti che avevano risposto in maniera incorretta gli è stata data la possibilità di discutere dell'errore con il facilitatore. E' stato importante collegare l'uso dello strumento di voto con la formazione connessa al voto stesso.

Per accedere ad ulteriori contenuti basta registrarsi sul

sito **www.maltproject.eu**

o scrivere al referente nazionale:

Cooperativa Cramars S.C.A.R.L. - IT

info@coopcramars.it



Il progetto Malt propone l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici per motivare gli studenti adulti, rinnovando metodi di insegnamento ed apprendimento, per trovare idee nuove ed innovative al fine di coinvolgere gli studenti nei temi di insegnamento e per aiutarli a migliorare le loro capacità e conoscenze. Come sappiamo non tutti gli studenti imparano allo stesso modo, per esempio alcuni non sono in grado di scrivere una frase corretta ma hanno grandi abilità nel raccontare una storia.

STRUMENTO – REGISTRATORE AUDIO DIGITALE

<http://maltproject.eu/en/node/518>

DESCRIZIONE:

Conosciuto anche come DAR è un'apparecchiatura o software che permette di registrare audio digitale. La maggior parte dei computer moderni ha questa capacità.

L'audio digitale utilizza segnali digitali per la riproduzione del suono. È possibile trovare apparecchiature economiche o più costose che si distinguono principalmente dalla qualità della voce registrata. Tutte sono offerte con un jack microfono, un jack cuffia e uscite USB per trasferire i file audio ad un computer a scopo di redazione.

I registratori vocali digitali rappresentano dei fantastici strumenti per gli studenti. È possibile usarli per registrare tutto da seminari a lezioni che si vogliono convertire in podcasts. Si possono usare per registrare conversazioni telefoniche ed interviste. I registratori digitali sono anche portatili per dettare delle note.

Queste apparecchiature permettono agli studenti di ascoltare con attenzione ed avere la possibilità di scrivere i dettagli specifici in un secondo momento o di presentare ad altri il contenuto registrato.

UTILE PER:

- generare preziosi riscontri
- misurare opinioni
- testare la conoscenza memorizzata
- registrare interviste e conversazioni telefoniche
- prendere note
- creare inter-attività coinvolgenti
- insegnare a persone a cui manca l'uso della vista
- svolgere attività di memorizzazione
- cogliere emozioni ed espressioni

STILI FORMATIVI:

Auditivo - di gruppo/singolo

SCOPI PEDAGOGICI:

Riscontro (dare e ricevere) - raccolta/ricerca di informazioni - esplorazione



Lifelong Learning Programme



Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore. La Commissione non può essere ritenuta responsabile degli utilizzi fatti con le informazioni contenute al suo interno.

CASO STUDIO – UTILIZZO DEL REGISTATORE AUDIO DIGITALE IN CLASSE PER L'INSEGNAMENTO DELLE LINGUE

<http://maltproject.eu/en/node/529>

DESCRIZIONE:

Kathleen Holton ha condotto questa fantastica sessione sull'utilizzo dei registratori audio digitali (DARs) in classe. La scuola di Kathleen aveva ricevuto un finanziamento esterno per lo sviluppo di un progetto allo scopo di utilizzare il DAR per migliorare i risultati degli esami orali. Kathleen ha scoperto che gli alunni non sapevano come ripetere le lezioni per prepararsi all'orale ed ha deciso di mettere in pratica un approccio più attivo e concreto. La scuola ha acquistato 9 Sanyo ICR DAR, che hanno una buona qualità del microfono interno, e una confezione di batterie ricaricabili. Il grande vantaggio di questi DAR è stato la registrazione in formato MP3 che ha permesso loro un facile invio di file al computer e un utilizzo semplice per gli alunni.

AREE IN CUI QUESTO ESEMPIO PUÒ ESSERE UTILIZZATO

Tutti i campi in cui sono possibili le registrazioni audio

SCOPO

Lo scopo era di utilizzare la tecnologia in modo creativo per impegnare gli studenti e assicurare la memorizzazione delle informazioni che normalmente sono abbastanza aride e noiose da assimilare

ATTUAZIONE

L'insegnante ha inviato i file di conversazione individuale e le risposte di ogni alunno al computer. Agli studenti è stato chiesto di registrare la conversazione naturalmente, con l'insegnante che gli correggeva gli errori. Gli alunni hanno tratto profitto dall'ascolto dei propri errori nella revisione delle registrazioni. Hanno di seguito fatto pratica nei dialoghi in classe per poi uscire in corridoio a registrare la versione corretta. Hanno registrato i loro nomi prima della registrazione del dialogo allo scopo di non confondere l'insegnante nell'ordinare i file sul computer. Nella lezione successiva la lezione è iniziata con l'ascolto delle proprie registrazioni di prima e dopo la correzione. Così gli studenti hanno costruito una cultura positiva nell'ascolto e valutazione ed un ottimo riscontro per esempio nella correzione della pronuncia o nell'evitare pronunce scorrette. L'ascolto dei loro errori gli ha permesso di sviluppare il loro apprendimento. Le loro registrazioni sono state poi utilizzate per la moderazione dipartimentale per esempio "È questa una A? Quale è la varietà delle strutture?". Questa è stata una fantastica sessione, piena di consigli pratici e utili che possiamo mettere in pratica immediatamente.

Per accedere ad ulteriori contenuti basta registrarsi sul

sito **www.maltproject.eu**

o scrivere al referente nazionale:

Cooperativa Cramars S.C.A.R.L. - IT

info@coopcramars.it



Il progetto Malt propone l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici per motivare gli studenti adulti, rinnovando metodi di insegnamento ed apprendimento, per trovare idee nuove ed innovative al fine di coinvolgere gli studenti nei temi di insegnamento e per aiutarli a migliorare le loro capacità e conoscenze. Come sappiamo non tutti gli studenti imparano allo stesso modo, per esempio alcuni non sono in grado di scrivere una frase corretta ma hanno grandi abilità nel raccontare una storia.

STRUMENTO – WWW.CLASSMARKER.COM

<http://maltproject.eu/en/node/364>

DESCRIZIONE:

Classmarker è un creatore on-line di test/quiz che permette agli insegnanti di creare i test/quiz e agli studenti di lavorare attraverso questo strumento on-line nel momento e luogo per loro più convenienti. Classmarker offre i seguenti servizi: organizzazione delle domande seguendo una sequenza casuale e ponendo dei limiti di tempo per le risposte; utilizzo di una serie diversa di tipologia di domanda incluse domande a scelta multipla - vero/falso - testo gratuito - risposte brevi - completare gli spazi - domande di composizione e punteggiatura; ed ottenere i risultati attraverso una e-mail inviata all'insegnante.

UTILE PER:

- generare preziosi riscontri
- testare la conoscenza memorizzata
- creare interattività
- promuovere il coinvolgimento
- test on line (e-assessment)
- auto riflessione

STILI FORMATIVI:

Lettura/scrittura

SCOPI PEDAGOGICI:

Testare - riscontro (dare e ricevere) - risoluzione dei problemi - auto riflessione



Lifelong Learning Programme



Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore. La Commissione non può essere ritenuta responsabile degli utilizzi fatti con le informazioni contenute al suo interno.

CASO STUDIO – QUESTIONARIO ON LINE (E-ASSESSMENT)

<http://maltproject.eu/en/node/365>

DESCRIZIONE

Dopo essersi registrati su www.classmarker.com, nella sessione My Classes registrare gli studenti in relazione alle classi, allegare i test esistenti/creati (assegnare il test) ed i risultati. Alla voce My Test determinare i parametri del test, se ce n'è bisogno si possono pubblicare e cambiare i dati utilizzando la voce My Account.

Dopo avere riempito tutte le sezioni l'insegnante assegna a ciascun studente una user name ed una password che si possono visualizzare nella sessione My Classes. Gli studenti eseguono il log-in nelle loro classi dove possono visualizzare il test assegnatogli e iniziare a completarlo.

Dopo avere completato il test i risultati possono essere controllati, in tal modo gli studenti hanno la possibilità di valutare il loro livello di conoscenza. La prova può essere svolta più di una volta, così sarà possibile misurare le dinamiche di sviluppo del proprio apprendimento (quando il test è ripetuto più volte, la sequenza delle domande e risposte varia).

AREE IN CUI QUESTO ESEMPIO PUÒ ESSERE UTILIZZATO

Questo caso studio era legato alla formazione nel campo dell'informatica ma l'applicazione può essere utilizzata per altre tematiche

SCOPO

Offrire agli studenti una maniera alternativa di svolgere un test ed utilizzare una metodologia per determinare il livello di formazione degli studenti nel momento e luogo a loro più conveniente

ATTUAZIONE

Il test in ambito informatico è:

1. gratuito, nessun tempo e restrizioni di luogo, l'ambiente è accessibile (permette l'acquisizione di nuovo materiale, la revisione e il controllo dell'apprendimento)
2. un risparmio di tempo per l'insegnante (quando un insegnante usa questo strumento, può raccogliere i test e le domande che possono essere facilmente completate e corrette, e si possono esaminare gli studenti in un breve periodo di tempo)
3. la conoscenza degli studenti può essere determinata rapidamente (insegnanti e studenti possono immediatamente, dopo aver completato la prova, controllare il livello di conoscenza; è anche possibile vedere le risposte corrette o sbagliate)
4. un modo rapido di visualizzare i risultati (la possibilità di importare i risultati in un file di Excel e di utilizzarli per mezzo delle installazioni del programma).

Per accedere ad ulteriori contenuti basta registrarsi sul

sito **www.maltproject.eu**

o scrivere al referente nazionale:

Cooperativa Cramars S.C.A.R.L. - IT

info@coopcramars.it



Il progetto Malt propone l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici per motivare gli studenti adulti, rinnovando metodi di insegnamento ed apprendimento, per trovare idee nuove ed innovative al fine di coinvolgere gli studenti nei temi di insegnamento e per aiutarli a migliorare le loro capacità e conoscenze. Come sappiamo non tutti gli studenti imparano allo stesso modo, per esempio alcuni non sono in grado di scrivere una frase corretta ma hanno grandi abilità nel raccontare una storia.

STRUMENTO – SENDUIT

<http://maltproject.eu/en/node/505>

DESCRIZIONE:

Senduit è un servizio gratuito di scambio di file per spedire o inviare tramite e-mail pesanti file. Insegnanti/studenti possono inviare al computer i file e scambiare i propri link personali con persone che desiderano scaricare tale materiale. I materiali possono essere resi disponibili con scadenza dai 30 minuti ad una settimana. Sistemi di Web e-mail limitano la grandezza di un file a 20MB. Quando insegnanti/studenti hanno un file molto più grande da spedire ad un collega o da trasferire sul proprio computer di casa, l'alternativa è l'utilizzo gratuito di Senduit. Il servizio fornisce agli utenti la possibilità di inviare al proprio computer un file (100MB massimo) e poi ricevere un proprio indirizzo URL da dove si può scaricare il file. Di seguito gli utenti possono condividere il loro indirizzo privato con le persone selezionate. L'indirizzo scade in un intervallo definito dall'utente al momento della registrazione (tra 30 minuti e 1 settimana) a quel punto diventa inaccessibile al pubblico e viene rimosso dai sistema del servizio Senduit.

UTILE PER:

- generare preziosi riscontri
- misurare opinioni
- scambiare documenti in file
- creare interattività
- promuovere il coinvolgimento
- raccolta/ricerca di informazioni
- interazione

STILI FORMATIVI:

Di gruppo/singolo

SCOPI PEDAGOGICI:

Riscontro (dare e ricevere) - raccolta/ricerca d'informazioni - divertimento/svago - interazione



Lifelong Learning Programme



Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore. La Commissione non può essere ritenuta responsabile degli utilizzi fatti con le informazioni contenute al suo interno.

CASO STUDIO – SUPPORTO ALLA FORMAZIONE COLLABORATIVA ATTRAVERSO IL COMPUTER

<http://maltproject.eu/en/node/506>

DESCRIZIONE:

Lo scopo della formazione collaborativa è quello di sostenere gli studenti per dare efficacia all'educazione congiunta. La formazione congiunta, sostenuta dal computer, sviluppa lo scambio d'idee e l'informazione tra gli studenti, dà accesso comune alle informazioni e documenti favorendo il riscontro d'insegnanti e studenti sulle attività di studio. Gli strumenti di collaborazione on line sono un mezzo per lavorare assieme su internet facilitando la collaborazione fra studenti ed insegnanti che lavorano in contesti geografici separati.

Senduit e strumenti simili sono utilizzati per condividere grandi file ed attivare la collaborazione. Con Senduit è possibile spedire o condividere grandi file (fino a 100MB) in modo gratuito senza necessità di firma/login/registrazione ed è semplice da usare.

AREE IN CUI QUESTO ESEMPIO PUÒ ESSERE UTILIZZATO

Tutte

SCOPO

Questo tipo di strumento sostiene lo sviluppo di collaborazioni on line diffondendo l'accesso a informazioni e documenti. Favorisce il lavoro di gruppo. Nella formazione di pari il lavoro di gruppo e la collaborazione rappresentano degli importanti fattori di successo. Senduit offre anche uno stile di collaborazione in tempo reale, velocizza lo scambio d'informazioni e facilita la collaborazione fra gli studenti, insegnanti, istituzioni, servizi e dipartimenti amministrativi

ATTUAZIONE

Il supporto alla formazione collaborativa attraverso il computer permette il trasferimento di grandi documenti, archivi informatici o file di dati che insegnanti e studenti possono scambiare. Gli studenti fanno i loro compiti e ricerche e possono lavorare in maniera collaborativa creando e lavorando con grandi file di dati. Gli insegnanti possono anche distribuire dei kit multimediali, inclusi video ed immagini. E' di semplice utilizzo:

- 1) connettersi a <http://www.senduit.com/>
- 2) localizzare il file che si vuole condividere
- 3) caricare sul sito il file
- 4) si riceverà un URL da dove si può avere accesso al proprio archivio (spedire questo URL alle persone con cui se ne volesse condividere il contenuto).

Per accedere ad ulteriori contenuti basta registrarsi sul

sito **www.maltproject.eu**

o scrivere al referente nazionale:

Cooperativa Cramars S.C.A.R.L. - IT

info@coopcramars.it



Il progetto Malt propone l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici per motivare gli studenti adulti, rinnovando metodi di insegnamento ed apprendimento, per trovare idee nuove ed innovative al fine di coinvolgere gli studenti nei temi di insegnamento e per aiutarli a migliorare le loro capacità e conoscenze. Come sappiamo non tutti gli studenti imparano allo stesso modo, per esempio alcuni non sono in grado di scrivere una frase corretta ma hanno grandi abilità nel raccontare una storia.

STRUMENTO – VIDEO CAMERA DIGITALE

<http://maltproject.eu/en/node/119>

DESCRIZIONE:

Ci sono diversi modi di registrare immagini video e ci sono molti prodotti disponibili sul mercato. Anche i prezzi variano enormemente ma oggi giorno si possono trovare attrezzature a prezzi ragionevoli. Molti telefoni cellulari registrano video, anche se a volte trasferire i dati registrati sul computer in una configurazione leggibile può rappresentare una sfida. La maggior parte delle macchine fotografiche digitali registrano brevi video e questo è un compromesso ideale se si possiedono queste macchine fotografiche ed un budget insufficiente a comprare una video camera. Esistono molte tipologie di videocamere sul mercato, molto diverse nel prezzo, che permettono il facile trasferimento d'immagini sul computer via scheda di memoria o cavo. Oggi sono anche disponibili semplici videocamere a un prezzo ragionevole (ideali per uso formativo) che permettono di registrare brevi video trasferibili sul computer. Uno di questi prodotti è Flip, dotata di un'USB integrata che consente di inserire direttamente la video camera nel computer e trasferire i file in modo facile e veloce.

UTILE PER:

- testare la conoscenza memorizzata
- creare interattività
- promuovere il coinvolgimento
- dare e ricevere riscontro
- coinvolgere gli studenti
- sviluppare capacità comunicative

STILI FORMATIVI:

Visivo – auditivo – di gruppo/singolo

SCOPI PEDAGOGICI:

Riscontro (dare e ricevere) - divertimento/svago – auto riflessione - comunicazione



Lifelong Learning Programme



Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore. La Commissione non può essere ritenuta responsabile degli utilizzi fatti con le informazioni contenute al suo interno.

CASO STUDIO – VIDEO DIGITALE

<http://maltproject.eu/en/node/239>

DESCRIZIONE

La risorsa creata serviva a dimostrare come i video possono essere utilizzati anche nel caso in cui gli studenti partecipano nel video senza aver paura di apparire di persona, perché alcuni studenti sono timidi e non vogliono farsi ritrarre.

Il video, scaricato da “Creature Comforts”, è stato realizzato in piccoli spezzoni che lasciano spazio ad una semplice redazione e manipolazione. In questo caso bisognava fare attenzione a problemi legati ai diritti d’autore ma video simili possono essere creati facendo la registrazione per esempio di animali, ed avendo voci narranti reali da aggiungere agli stessi. Ai membri del gruppo di lavoro è stato chiesto di parlare di qualche argomento personale per esempio un hobby, una festa, la loro voce è stata registrata. Il prodotto finale è stato un video con soggetti animati che parlavano con le voci reali degli studenti partecipanti al gruppo.

AREE IN CUI QUESTO ESEMPIO PUÒ ESSERE UTILIZZATO

Nell’introduzione d’immagini digitali e video in una classe di lingua inglese per stranieri

SCOPO

Introdurre immagini digitali in una classe d’inglese per stranieri per migliorare l’esperienza culturale e coinvolgere gli studenti offrendo loro una sfida interessante ed allettante

ATTUAZIONE

TLC (Regno Unito) con questa lezione ha riaperto una discussione su temi che normalmente sarebbero stati solo sfiorati - ispirato nuovi dibattiti – permesso la discussione circa alcune particolarità linguistiche e di vocabolario utilizzate – incoraggiato lo scambio di vedute sulle emozioni e gli umori – condotto all’esercitazione – incentivato il pensiero creativo degli studenti – incoraggiato il lavoro di squadra e coltivato la collaborazione e lo scambio delle esperienze formative – incoraggiato il pensiero critico e la risoluzione dei problemi – presentato uno strumento culturale diverso – coinvolto il gruppo nell’ottenere capacità tecniche trasferibili – trasformato la formazione in divertimento.

Per accedere ad ulteriori contenuti basta registrarsi sul

sito **www.maltproject.eu**

o scrivere al referente nazionale:

Cooperativa Cramars S.C.A.R.L. - IT

info@coopcramars.it



Il progetto Malt propone l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici per motivare gli studenti adulti, rinnovando metodi di insegnamento ed apprendimento, per trovare idee nuove ed innovative al fine di coinvolgere gli studenti nei temi di insegnamento e per aiutarli a migliorare le loro capacità e conoscenze. Come sappiamo non tutti gli studenti imparano allo stesso modo, per esempio alcuni non sono in grado di scrivere una frase corretta ma hanno grandi abilità nel raccontare una storia.

STRUMENTO - AUDACITY

<http://maltproject.eu/en/node/324>

DESCRIZIONE:

Audacity è un software gratuito utilizzato per registrare e mixare tracce audio da fonti diverse. I file mixati possono essere esportati come file WAV o MP3 attraverso uno speciale spinotto. Si possono registrare suoni direttamente nell'audacity, o importare file audio preregistrati, per esempio interviste, musica, etc. Si possono tagliare, copiare, incollare, duplicare e suddividere file audio. Si può cambiare la velocità, dare il giusto tono e volume ad una registrazione, applicare vari effetti a qualsiasi parte del suono, allineare segmenti audio diversi. La produzione completata può essere esportata come MP3 o WAV. Il file si può caricare sul web oppure copiare e rendere disponibile su un CD o su altri media.

COSE DA CONSIDERARE:

- perde molto spazio nel disco, per esempio 20 min di incisione potrebbero occupare pressoché 1GB
- salvare regolarmente, in caso il programma non lo sostenga, che può succedere con file di grandi dimensioni
- provare e limitare i programmi con registrazioni corte
- ci sarà bisogno di microfono e possibilmente di cuffie
- bisogna saper fare il set up del computer per far passare l'audio attraverso il microfono

STILI FORMATIVI:

Auditivo

SCOPI PEDAGOGICI:

Raccolta/ricerca di informazioni – esplorazione – divertimento/svago
– interazione – auto riflessione – formazione di gruppo – comunicazione
– interazione sociale – pianificazione



Lifelong Learning Programme



Questo progetto è stato finanziato con il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore. La Commissione non può essere ritenuta responsabile degli utilizzi fatti con le informazioni contenute al suo interno.

CASO STUDIO – RADIO BROADCASTING / PODCASTING

<http://maltproject.eu/en/node/323>

DESCRIZIONE

Il gruppo classe formato da nove studenti provenienti da paesi diversi che si sono incontrati a Vienna, è stato diviso in tre sottogruppi di tre studenti ciascuno. Ad ogni gruppo è stato dato un compito riferito ad un particolare tema allo scopo di esplorare alcune parti della città. Ciò ha permesso loro di incontrare persone viennesi e scoprire qualche cosa sulla loro cultura. Ad ogni gruppo è stato dato un microfono, cuffia, ed un registratore audio. Si è tenuta una breve lezione su come utilizzare l'attrezzatura prima dell'uscita di circa 3 ore atta a raccogliere registrazioni di rumori di sottofondo ed interviste con persone locali sul tema definito. Durante questo periodo gli studenti hanno intervistato persone in strada, nei caffè, nei negozi etc., per raccogliere le registrazioni. Una volta completato il compito gli studenti hanno organizzato un piano di produzione che consisteva nel nominare i file audio provenienti dalle registrazioni e indicare inizio e fine di ogni clip da includere nella trasmissione radio finale, relativa al tema trattato dallo specifico gruppo per una durata di cinque minuti. Questi clip sono stati poi trasferiti al computer e tagliati utilizzando il software di pubblicazione audio Audacity. I pezzi selezionati sono stati collegati uno all'altro con l'aggiunta di musica e/o effetti sonori allo scopo di produrre un interessante trasmissione radio on line quale prodotto finale.

AREE IN CUI QUESTO ESEMPIO PUÒ ESSERE UTILIZZATO

Tutte

SCOPO

Produrre un radio broadcast / podcast

ATTUAZIONE

Gli studenti producono una trasmissione basata su un tema che dipende dal lavoro che stanno facendo o selezionato dall'insegnante allo scopo di sviluppare una discussione o ottenere informazioni su particolari soggetti. Il prodotto finale può essere usato come strumento di collaborazione tra istituzioni formative, che possono scambiarsi i broadcast radio prodotti. Questo può aiutare nella formazione che riguarda il contenuto della trasmissione radio, ma anche creare associazioni interculturali attraverso la radio. L'attività sostiene lo sviluppo linguistico, abilità sociali, specifiche abilità in campo tecnologico. Gli studenti provano una grande soddisfazione quando producono qualche cosa che può essere ascoltato da pari, amici e famiglia. Gli studenti trovano una motivazione personale quando sono coinvolti e impegnati in attività pratiche e creative come questa, sono costretti a rimanere attivi ed imparare a gestire se stessi ed auto orientarsi. L'attività stimola la creatività, permette la sperimentazione ed incoraggia il lavoro di gruppo in maniera molto forte, impegna gli studenti attraverso un'attività a volte divertente e a volte impegnativa che per questo diventa auto motivante.

Per accedere ad ulteriori contenuti basta registrarsi sul

sito **www.maltproject.eu**

o scrivere al referente nazionale:

Cooperativa Cramars S.C.A.R.L. - IT

info@coopcramars.it