

# LABORATORIO INTERDISCIPLINARE DI DIDATTICA MULTIMEDIALE

dott. ssa Antonella Elia



Il laboratorio, rivolto a laureati e docenti delle scuole elementari e medie ha come obiettivo lo sviluppo di una modalità di educazione interculturale e linguistica, attraverso il potenziamento delle attività di ascolto, lettura e scrittura dell'italiano come L<sub>2</sub>. Questi obiettivi verranno perseguiti attraverso l'esplorazione del mondo delle favole e l'uso della tecnologia dell'informazione e della comunicazione. In particolare si utilizzeranno programmi di facile reperibilità (word, powerpoint, explorer) o disponibili gratuitamente sul

web: motori di ricerca, weblog, email e chat.

## 1. L'ESPLORAZIONE DELLE FAVOLE DAL MONDO

Le favole e le fiabe rappresentano un genere narrativo universale. Il bene e il male, le prove e l'eroe, sono temi ricorrenti nelle narrazioni di ogni tradizione letteraria. Obiettivo del laboratorio è di comprendere come la favola, nonostante si muova nel mondo magico della fantasia, sia uno strumento educativo a forte valenza interculturale, per l'esistenza di forti analogie e somiglianze tra contesti, narrazioni, luoghi e ambienti diversi, rintracciabili in miti, leggende e fiabe.

Usando la logica della narrazione si possono condividere le esperienze umane fondamentali e comprendere il punto di vista dell' "altro". In questo modo il bagaglio personale di ogni allievo si riempie di racconti, personaggi, suoni ed immagini, che alla fine si trasformano in un teatro della memoria dove si potranno riconoscere gli elementi comuni delle varie culture.

## 2. L'USO DELLA TECNOLOGIA DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE

L'impiego dell'I.C.T., in particolare l'associazione della videoscrittura e della telematica, rappresentano un forte incentivo alla produzione scritta e, di conseguenza, anche alla lettura. La videoscrittura, liberando l'alunno dalla preoccupazione di tracciare bene i caratteri alfabetici, permette una più intensa concentrazione sugli aspetti cognitivi legati alla comprensione del meccanismo che regola il rapporto tra le parole-suono e i grafemi. Inoltre, il testo sullo schermo offre una maggiore facilità di gestione: la possibilità di cancellare, spostare, sostituire, la velocità con cui si può cambiare l'aspetto della pagina (colori, font, layout) permettono risparmio di tempo, ma sono anche motivo di interesse cognitivo e di piacere ludico.

Tuttavia, le attività di videoscrittura danno il loro contributo migliore soprattutto sul piano della motivazione poiché, scrivere per partecipare a un progetto condiviso da pubblicare sul web, è molto più stimolante che comporre il classico "pensierino sul quaderno" che verrà letto probabilmente, solo dall'insegnante o dalla mamma o dal papà.

Se la partecipazione alle attività comprende anche momenti di progettazione collettiva e condivisa e la conseguente produzione di materiali, sia scritti, sia di altra natura (disegni e registrazioni sonore) la valenza educativa dell'esperienza sarà valorizzata al massimo. E' il caso dei laboratori, che oltre alla realizzazione di prodotti multimediali prevedono incontri in chat, forum online per la classe, lo scambio di email e la realizzazione di siti e weblog.

**PROGRAMMA DEL LABORATORIO  
A.A. 2006-7**

<b>1° incontro 20-11-06</b>	<b>Favola e tecnologia come strumento di comunicazione interculturale</b> <b>Il web e il word processor: ricerca, raccolta e didattizzazione delle favole "dell'altro mondo"</b>
<b>2° incontro 27-11-06</b>	<b>Powerpoint e la creazione di favole multimediali</b>
<b>3° incontro 4-12-07</b>	<b>Web. 2.0.: La scrittura collaborativa e il progetto "Wikifables"</b>
<b>4° incontro 15-01-07</b>	<b>Web. 2.0.: il "Blog" e l'espressione identitaria</b>
<b>5° incontro 22-01-07</b>	<b>Progetti interculturali online</b> <b>Sitografia e bibliografia di riferimento</b> <b>Presentazione dei lavori multimediali prodotti</b>