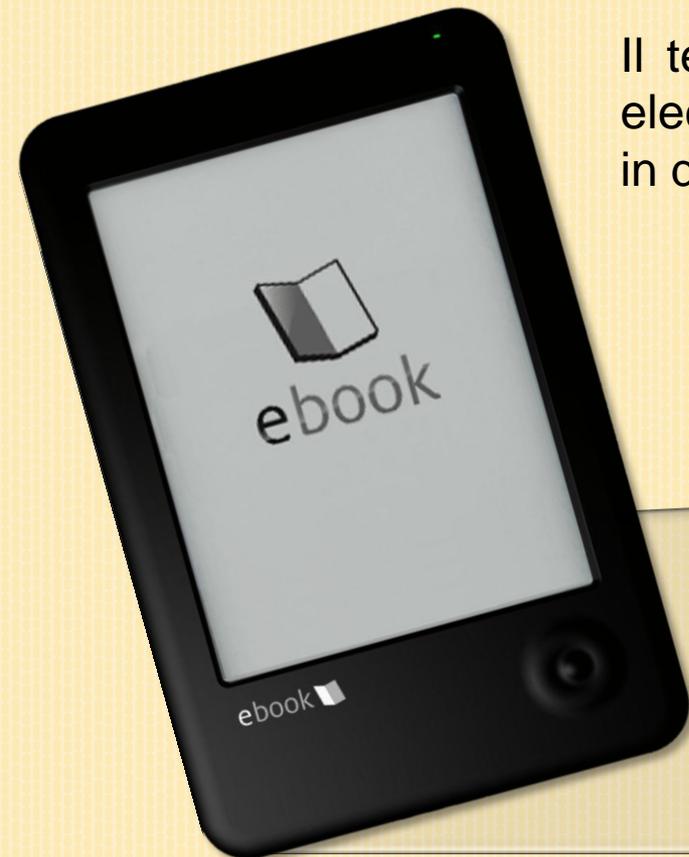


# eBook

# Che cosa è un eBook

Un **eBook** (anche *e-book*) è un libro in formato elettronico o meglio digitale. Si tratta quindi di un file consultabile su computer, telefonini di ultima generazione, palmari ed appositi lettori digitali.

Il termine deriva dalla contrazione delle parole inglesi *electronic book*, viene utilizzato per indicare la versione in digitale di una qualsiasi pubblicazione.



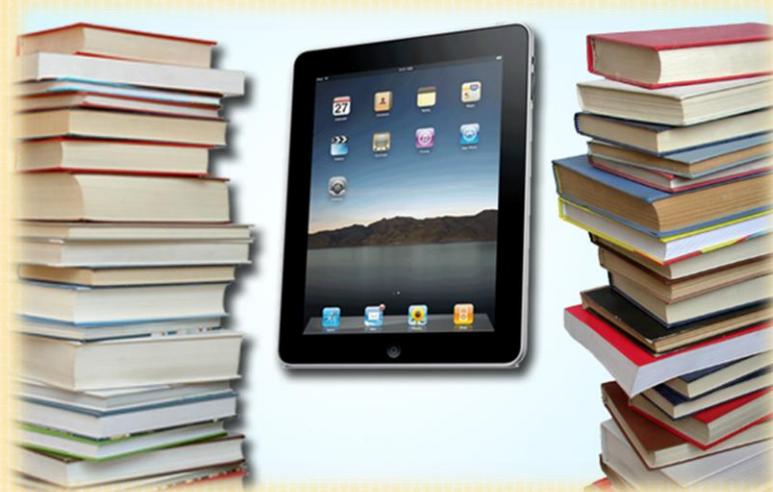
# Perché ne parliamo

- a.** La diffusione delle nuove ICT (Information and Communication Technologies) pone la scuola e il sistema didattico di fronte all'esigenza di un possibile adeguamento alle nuove tecnologie digitali.
- b.** Le ICT sono visti come strumenti per potenziare la didattica tradizionale che privilegi un approccio attivo: compiti aperti che mirino alla riflessione sul processo ed alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento.
- c.** In quest'ottica le ICT non devono essere considerate una nuova disciplina, ma l'occasione per creare un nuovo ambiente di apprendimento in cui gli alunni possano trovare nuove occasioni per lavorare insieme, per studiare in modo creativo e autonomo, per svolgere esercitazioni, ricercare informazioni, comunicare e diventare non solo fruitori ma anche autori di prodotti.

- a.** Gli spazi dell'apprendimento a livello strutturale probabilmente resteranno immutati, ma la differenziazione dei modelli di apprendimento sarà orientata prevalentemente alla collaborazione tra studenti e alla personalizzazione dei contenuti/percorsi sia per il modello classe tradizionale che per modelli diversi da questa (es. classe diffusa).
- b.** La grande diffusione delle LIM e di superfici interattive in generale avvierà l'ampliamento del numero di device tecnologici (tablet, netbook, ebook) che orienteranno l'attività didattica sempre più verso la collaborazione.

*In sintesi :*

- **Trasversalità**
- **Condivisione**
- **Progettualità**



# FORME e MODALITÀ

- Il senso visivo viene potenziato, la trasmissione di conoscenze avviene privilegiando la modalità visiva (schemi, mappe, modelli, simulazioni, animazioni) rispetto a quella verbale.
- L'interattività degli ambienti ipermediali consente di modificare il flusso comunicativo unidirezionale della macchina rompendo il rapporto di passiva fruizione da parte dell'utente.
- La navigabilità consente una ricerca logica, a livelli diversi di approfondimento, attraverso informazioni che portano ad altre informazioni per vie trasversali e soggettive.
- La simulazione, attraverso la possibilità di modellare, manipolare graficamente e visualizzare nella loro dinamica i processi in esame, diventa di fatto una nuova categoria della conoscenza.
- La funzione fatica, per cui con il diffondersi pervasivo dell'uso del PC e delle procedure di utilizzo della macchina si determina una nuova categoria comunicativa sempre più universale e trasversale alle diverse culture, facilitando lo scambio comunicativo.
- La connettività enfatizza, attraverso i collegamenti della rete, l'attitudine alla cooperazione e al lavoro di gruppo, per decidere conoscere, creare assieme ad altri.

Il rapporto tra costruttivismo e tecnologie è quindi particolarmente stretto e fecondo.

# Orientamento Ministeriale

Il Piano Scuola Digitale, varato da MIUR nel 2007, si propone di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica e rappresenta l'evoluzione delle azioni realizzate in passato: "Non più la classe in laboratorio ma il laboratorio in classe".

A partire dall'anno scolastico **2011-2012**, il Collegio dei Docenti adotterà esclusivamente libri utilizzabili nelle versioni online scaricabili da internet o mista.

"Per la fruizione di libri di testo parzialmente o totalmente online, come per le risorse digitali in generale, le scuole, i docenti e gli studenti, possono organizzarsi secondo modelli di partecipazione e condivisione di risorse, quali le reti telematiche e altri sistemi interattivi e dinamici, purché compatibili con la normativa vigente (legge sul diritto d'autore 22 aprile 1941 n. 633 e successive modificazioni. **NOTA SUL COPYRIGHT:** l'elaborazione ipertestuale è protetta dal diritto d'autore. Sarà perseguita ogni riproduzione non autorizzata)".

Per le prime tre classi della scuola primaria, le istituzioni scolastiche valuteranno l'opportunità e la praticabilità della progressiva introduzione di libri di testo in versione on line o mista.

# E gli Editori?

## SI ATTREZZANO

Alla deadline del settembre 2012 gli editori arriveranno attrezzati. Anche se non per tutti i corsi, hanno le offerte per permettere a un ragazzo di dire addio allo zaino ed entrare in classe solo con un tablet sottobraccio, un ipad, un ereader o un lap top.

Si sono adeguati alla legge 133 dell' agosto 2008, che, seppur con alcune ambiguità, imponeva l'introduzione obbligatoria nelle scuole dell' ebook a partire dall' anno scolastico 2011-2012.

Una data che poi il ministero dell'Istruzione ha dovuto posticipare di un anno per consentire ad alunni e docenti di progettare meglio la transizione tecnologica.

# Tipologia di formati eBook



**PDF**



**HTML**



**FLASH**



# SUPPORTI



**PC**



**ePad - Tablet**



**SmartPhone - iPhone**



**eBook Reader**



# **l'eBook nella didattica per la classe 2.0**



**Con l'eBook cambia solo il modo di fare didattica, o sono anche gli attori e gli interpreti di essa che devono cambiare?**





Le tecnologie accelerano certi processi, rendendo evidenti nuovi bisogni.



È necessario ragionare sugli obiettivi primari del cambiamento, permettendo il passaggio da una didattica centrata sugli argomenti a una didattica centrata sui problemi.



Il docente dovrà essere sempre meno un erogatore esclusivo di conoscenze e sempre più un facilitatore di processi di acquisizione di competenze da parte degli studenti.

**Quindi è necessario:**

**R**iconsiderare i saperi come risorse da mobilitare.

**N**egoziare progetti formativi con i propri allievi.

**A**dottare una pianificazione flessibile.

# PROGETTARE E INSEGNARE PER COMPETENZE



**RUOLO SOCIALE**

**CONSAPEVOLEZZA**

**MOTIVAZIONE**

**IMMAGINE DI SÉ**

# COMPETENZA

**ABILITÀ**

**CONOSCENZE**

**IMPEGNO**

**SENSIBILITÀ  
AL CONTESTO**

**STRATEGIE  
METACOGNITIVE**



# **MOTIVAZIONE ATTRAVERSO LA MULTIMEDIALITÀ**

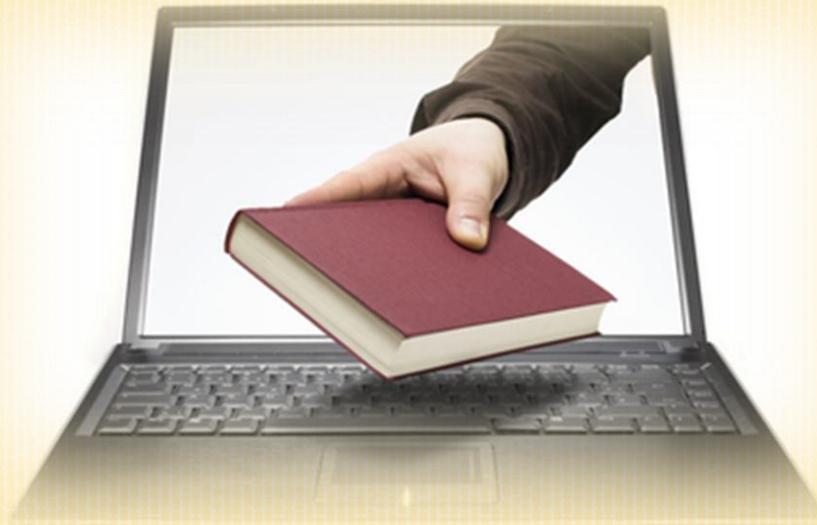
**La multimedialità, o meglio gli strumenti multimediali, possono essere considerati, a ragion veduta, degli ottimi stimolatori intelligenti proprio per la loro stessa natura intrinseca e per la modalità di fruizione ed interazione che forniscono agli utenti.**

**La multimedialità è una tecnologia che consente di utilizzare e far interagire tecniche e media diversi (filmati, diapositive, riproduzioni di suoni, immagini, etc.). Essa, quindi, offre un modo nuovo di comunicazione, un nuovo modo di pensare l'informazione, ed un nuovo modo di fruire dell'informazione. Con tale tipologia la trasmissione delle conoscenze, la costruzione del sapere passa anche attraverso la sfera emotiva con coinvolgimento non sempre consapevole ma catturato dalla curiosità. È così che la multimedialità diventa una risorsa.**

**Gli eBooks rappresentano un'opzione nel raggiungimento di questi obiettivi.**

**Poter disporre in modo compatto di molti contenuti digitali rielaborabili può agevolare in modo decisivo l'approccio educativo centrato sui problemi, e aiutare gli insegnanti e gli studenti a relazionarsi in modo diverso.**

**L'editoria digitale nelle scuole, permetterà ai professori di assemblare le proprie dispense e arricchirle con contenuti esclusivi e interattivi, e gli alunni dimenticano di essere a scuola senza mai smettere di imparare.**



# OSTACOLI

ALLA CREAZIONE E L'UTILIZZO DEGLI EBOOKS NELLA DIDATTICA

- a.** Mancate competenze digitali
- b.** Mancanza di infrastrutture tecnologiche
- c.** Interferenza sul normale svolgimento del programma didattico



# Lo zoccolo duro

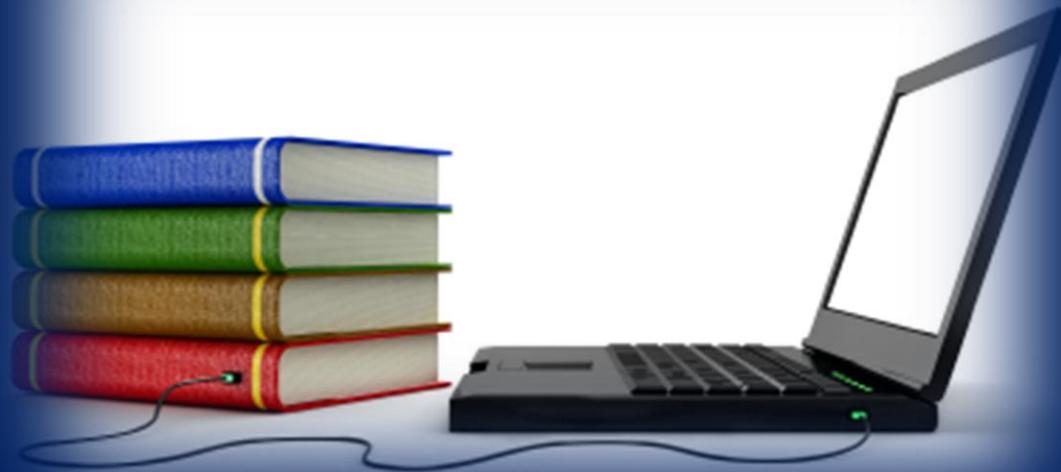
## **3 Tesi** apparentemente incontestabili

- 1.** Diamo per scontato che i ragazzi vivano immersi nella tecnologia, ma il suo uso reale è molto tradizionale (scrittura, email, navigazione).
- 2.** Produzione di contenuti: è un fenomeno limitato.
- 3.** Le differenze di skills all'interno della generazione sono le stesse esistenti tra generazioni.

# SOLUZIONE

SOLUZIONE

## RIBALTARE IL PARADIGMA



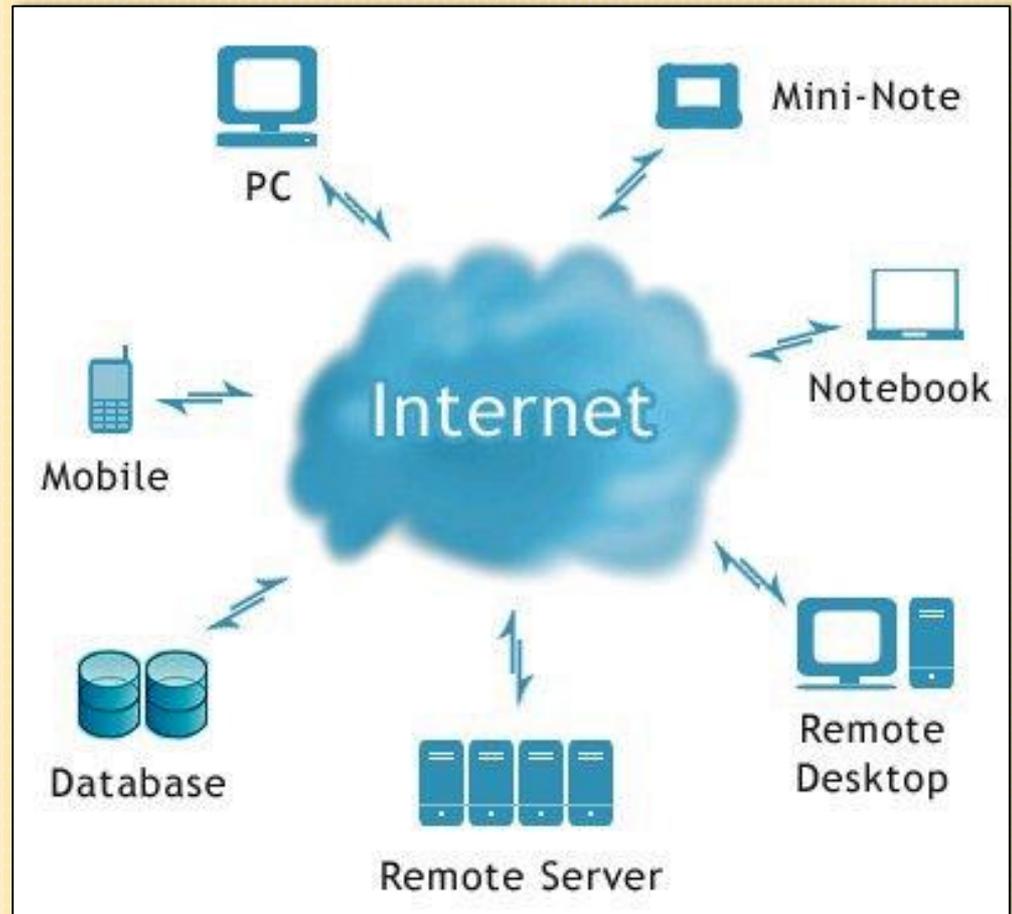
# ***Programmazione del percorso didattico***

- ❑ **Esplorazione o scelta di un tema (in accordo con i colleghi, si possono attivare collegamenti con altre materie).**
- ❑ **Determinazione e definizione del problema.**
- ❑ **Il percorso formativo, può essere adattato in itinere alle specifiche esigenze degli studenti.**
- ❑ **Gli alunni iniziano a navigare su Internet per raggiungere le fonti primarie e le risorse didattiche già esistenti online.**
- ❑ **La classe si sposta verso un modello di apprendimento più avanzato - quasi di tipo universitario - basato sulla ricerca attraverso le fonti primarie e l'educazione alla selezione delle stesse fonti.**
- ❑ **Ragazzi e docenti collaborano in un Sistema Cloud, interagendo anche fuori dalle pareti scolastiche e usando un servizio di file sharing come Dropbox, attraverso il quale scambiare files.**

# sistema cloud

L'utente “*consumer*”, utilizza i social network sui quali trasferisce abitualmente foto, informazioni, idee e opinioni, usa strumenti di elaborazione documentale via web, impiega gli hard-disk remoti per poter sempre disporre dei propri documenti da qualunque dispositivo e in qualunque luogo si trovi.

Il sistema Cloud si avvale di applicazioni che permettono di essere sempre di essere connessi ad Internet. Tramite l'associazione delle informazioni, ha aperto la strada a innovative funzionalità anche in ambito sociale, spostando con successo l'onere della gestione completa al venditore, in termini non solo di manutenzione, ma anche di evoluzione sia per hardware che software, e di sicurezza, privacy e continuità del servizio. Il Fornitore di servizi (cloud provider) offre servizi generalmente secondo un modello “*pay-per-use*” (pagare per usare).



# La realizzazione di un ebook può essere

- astratta o concreta
- rigida o flessibile
- tradizionale o innovativa

Una qualsiasi presentazione deve essere prima di ogni altra cosa un evento in grado di far vivere ai partecipanti un'esperienza: *il linguaggio è il colore delle idee.*

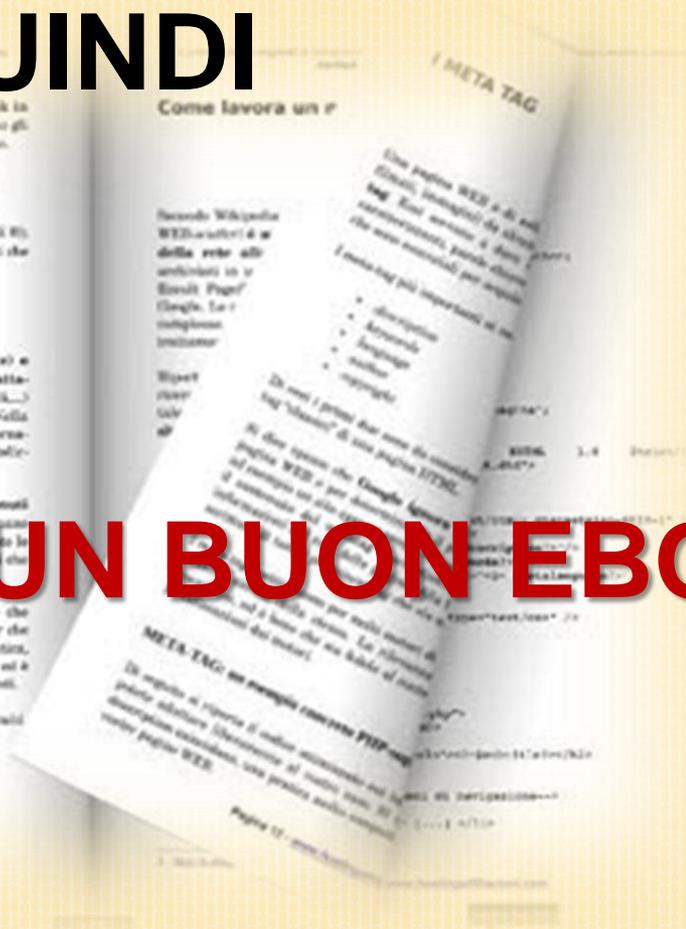
Realizzare un ebook di successo è come preparare un cocktail: occorre scegliere accuratamente gli ingredienti ed amalgamarli bene.

L'ebook non è sufficiente che sia rappresentato solo da contenuto digitale, ma prevede che la sua fruizione avvenga attraverso un dispositivo di lettura che nel suo insieme rappresenti un sistema "contenuto-interfaccia", che soddisfi i requisiti di *dinamismo* e *autosufficienza*. Dove con *dinamismo* si intende il mutare comportamenti e funzioni attese ad un libro e con *autosufficienza* che non si debba sentire il bisogno di altro per una corretta e completa fruizione del libro.

# QUINDI

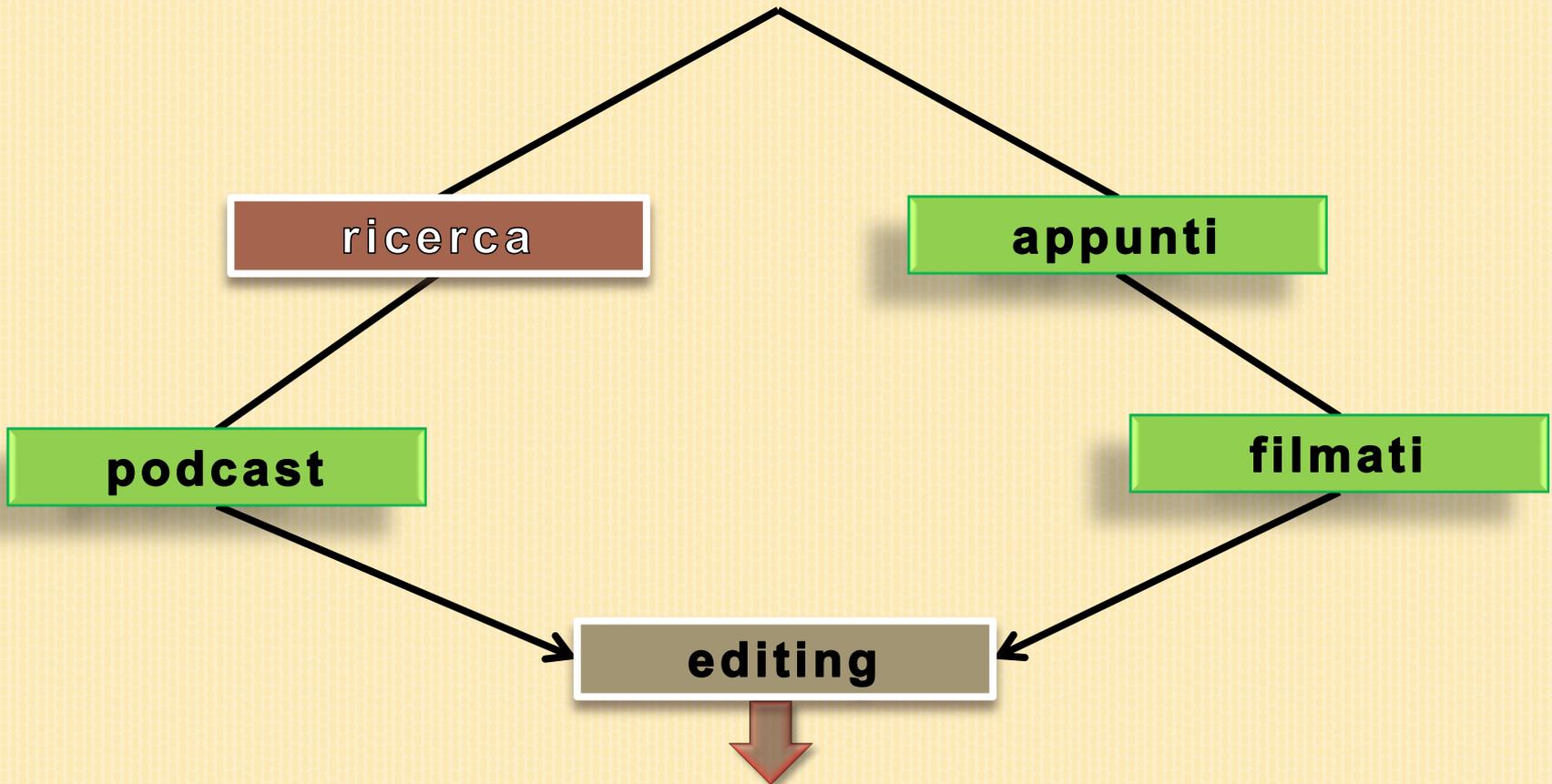
# PER CREARE UN BUON EBOOK

# È NECESSARIO...



# catturare l'attenzione del lettore

*attraverso un filo narrativo fatto di*



## per aumentare la fruizione didattica

*(chi non è presente alle lezioni può fruire dei risultati di intervento)*

# RICERCA

TRAMITE MOTORI DI RICERCA: **Google - Yahoo - Bing**

INDICI WEB PER ARGOMENTO

INDICI WEB SPECIALIZZATI: **BiblioKids - IPL2 for Kids - KidSearch**

PORTALI:

**Virgilio**

<http://virgilio.alice.it>

**Tiscali**

<http://www.tiscali.it/>

**WUZ**

<http://www.wuz.it> (dedicato alla cultura e allo spettacolo)

**Il portale dei bambini**

<http://www.ilportaledelibambini.net/>

# EDITING

- a. Strutturazione degli argomenti.**
- b. Verifica delle citazioni e della bibliografia.**
- c. Revisione linguistica.**
- d. Analisi dei contenuti e affinamento dell'espressione.**
- e. Preparazione dei materiali per l'impaginazione.**

# e-Book

## **come aggregatore: multicanalità**

*Nasce una nuova cultura digitale, cioè l'affermarsi di uno stile comunicativo orientato all'interazione, alla produzione di contenuti e alla condivisione.*

- 1. Lo studente a casa studia con il suo e-Book personalizzato e verifica la preparazione con semplici test le cui soluzioni sono disponibili sull'e-book stesso.**
- 2. Cambia il modo di trasmettere e creare conoscenza, cambiano la struttura e i modelli di rappresentazione della conoscenza stessa. Il libro, strutturalmente lineare e statico, viene usato a scuola in una modalità erogativa, con la mediazione del docente che spiega un concetto e rimanda a un nuovo approfondimento che avviene sempre su un testo.**

# MULTICANALITÀ



- 3. Con gli ebook, la didattica va riorganizzata per competenze chiave, come raccomanda anche l'Unione Europea, rivoluzionando i rapporti docente-alunno, docente-docente, alunno-alunno.**
- 4. Non basta però introdurre le tecnologie se non vi è un'adeguata formazione dei docenti, sia sull'uso degli strumenti sia sui metodi d'insegnamento.**

**L'unico uomo che è istruito è l'uomo che ha imparato ad apprendere, l'uomo che ha imparato come adattarsi a cambiare, l'uomo che si è reso conto che nessuna conoscenza è sicura, che solo il processo di ricerca della conoscenza offre una base di sicurezza.**

*Carl R. Rogers (Tratto dal suo lavoro Freedom to learn)*

# FORMAZIONE DEI DOCENTI

-  In questo contesto, va considerato che anche il ruolo dell'insegnante subisce una trasformazione.
-  L'insegnante diventa colui il quale organizza occasioni di apprendimento permettendo all'alunno di partecipare alla costruzione del proprio sapere.
-  Dunque, anche agli insegnanti viene richiesto un nuovo tipo di lavoro, per svolgere il quale è necessario un investimento nella loro formazione e successivo aggiornamento non facile da quantificare in termini monetari, ma che deve essere tenuto in debito conto se si vogliono disegnare politiche scolastiche efficaci.



# **RUOLO DEL DOCENTE**

**REGISTA**

**Elabora e struttura la proposta didattica**

**ALLENATORE**

**Monitora e guida il processo**

**ANIMATORE**

**Integra le risorse del gruppo**

**MOTIVATORE**

**Incoraggia e rinforza positivamente**

**VALUTATORE**

**Verifica gli apprendimenti degli allievi**



**ANALISI CRITICA**