

Didattica Inclusiva su ScribaEpub

Nuccia Silvana Pirruccello, Gianluca Tramontana

Istituto Superiore Vittorini

Via Riccardo da Lentini, 96016 Lentini SR

ad.liceovittorini@gmail.com

ScribaEpub Staff www.scribaepub.info

Questo contributo è un work in progress iniziato quest'anno al Liceo Vittorini di Lentini (SR) per esigenze di didattica digitale inclusiva sulla piattaforma ScribaEpub, da pianificare e realizzare con la guida dell'Animatore Digitale, un ruolo che l'autrice del contributo ricopre da gennaio, e contemporaneamente alla facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Catania, all'interno di un TFA sulle TIC per il sostegno nella scuola secondaria superiore di secondo grado di cui l'autrice è docente a contratto.

1. Introduzione

La sfida di didattica digitale che i colleghi del liceo *Vittorini* inizialmente hanno posto all'Animatore Digitale (AD) è stata di programmare interventi di didattica inclusiva in situazione di disgrafia, dislessia, disagio socio-economico, difficoltà relazionali e strutturazione di attività per studenti ipovedenti. L'AD ha risposto con la necessità di individuare nuclei tematici interdisciplinari e di estendere la sperimentazione dell'eBook generativo in atto dallo scorso anno su piattaforma ScribaEpub (sperimentazione per cui la scuola è inserita nel Movimento di Avanguardie Educative di INDIRE) anche in classi di studenti che necessitano di una didattica inclusiva. Sono stati sviluppati al momento tre nuclei tematici rivolti a studenti dei diversi indirizzi di studio del *Vittorini*: "La comunicazione non verbale" per gli studenti della classe 2P Scienze Umane "L'arte greca ad occhi chiusi" per gli studenti della classe 2A del Liceo Classico e "Verga fotografa Vizzini" per gli studenti della classe 4M del liceo linguistico e della 4B del liceo scientifico di Francofonte.

Le sperimentazioni, avviate sulla base di una didattica socio-costruttivista sulla piattaforma *Moodle* del *Vittorini*, consentiranno agli studenti di costruire dal proprio PC o tablet eBook condivisi sulla piattaforma ScribaEpub.

La sperimentazione in atto si avvale del contributo di ricerca-azione contemporaneamente sviluppato all'interno del TFA del dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università di Catania con l'utilizzazione di entrambe le piattaforme *Moodle* "E-speriDi" e ScribaEpub.

2. Nuclei tematici di didattica inclusiva: la comunicazione non verbale

Il primo nucleo tematico sviluppato dalle docenti di Psicologia, Scienze ed Inglese per gli studenti della classe 2P di Scienze Umane ha riguardato la comunicazione non verbale. La scelta è stata determinata dalla finalità di migliorare le relazioni interpersonali e le abilità di comunicazione degli studenti nel contesto di una didattica digitale attenta all'inclusività. Nella classe è presente un'alunna con problemi di dislessia, disgrafia e discalculia che è molto seguita a casa e per la quale la presenza in classe di un docente suppletivo potrebbe essere controproducente proprio ai fini di un non adeguato, perché poco autonomo, sviluppo delle abilità di relazione e di socializzazione.

Gli obiettivi di apprendimento, quali saper leggere e avere consapevolezza del linguaggio del corpo o interpretare l'espressione facciale e avere consapevolezza della propria espressività, sono stati raggiunti, non senza qualche difficoltà, sia attraverso l'approccio ludico in classe che attraverso la riflessione condivisa. Per gli studenti è stato importante scoprire come, a partire dal testo originale di Charles Darwin *The Expressions of the Emotions in Man and Animals*, certi primitivi comportamenti e molte delle espressioni facciali delle emozioni ad essi collegate, siano state selezionate per ragioni di adattamento all'ambiente.

Le scelte operate relativamente ai contenuti sono state determinate dalla consapevolezza di poter veicolare materiali didattici e supporti audio-video coerenti per essere analizzati nelle tre diverse discipline attraverso immagini, video-clip e, più in generale, contesti audio-video in cui prevale l'interazione e il linguaggio del corpo.

Ogni sessione in laboratorio è stata preceduta da un lavoro propedeutico in classe.

Nel processo pedagogico-didattico è stato privilegiato l'approccio socio-costruttivista e sono state incoraggiate forme di apprendimento cooperativo, in coppia e a piccoli gruppi per il roleplaying e le foto autentiche, realizzate in classe e inserite nell'eBook creato da ciascuna coppia di studenti.

Per ciò che concerne i requisiti di tipo tecnologico, sono state sufficienti le conoscenze comunemente possedute da quasi tutti gli studenti:

- Saper fare una ricerca per immagini su internet
- Saper scaricare e copiare un'immagine
- Saper editare testi e immagini
- Saper incorporare un video nelle pagine di eBook
- Sapere come creare un quiz interattivo: V/F, scelta multipla, Flash cards etc.
- Orientarsi rispetto all'uso della costruzione condivisa di eBook per la didattica in piattaforma ScribaEpub

Oltre alle sessioni di laboratorio e con BYOD in classe è stata anche utile la LIM connessa a Internet. Al di là dei requisiti disciplinari e tecnologici, ciò che ha reso realizzabile lo sviluppo di questo primo nucleo tematico è stata l'attenzione particolare ai requisiti di tipo socio-relazionali.

La tematica trattata ha incoraggiato gli studenti a trarre vantaggio dall'assumere un atteggiamento costruttivo nel rispetto di:

- ruoli assegnati
- consegne affidate singolarmente, in coppia o a piccoli gruppi
- condivisione efficace di strumenti e risorse

Essi hanno imparato, proprio attraverso la comunicazione non verbale, a negoziare idee e proposte per lavorare in armonia, produrre e presentare i lavori finiti.

Buona parte delle esercitazioni hanno previsto una serie di domande in lingua straniera quality questions per esplicitare il significato delle immagini proposte relative agli aspetti della comunicazione non-verbale, inseriti nel nucleo tematico. Ad esse sono stati affiancati esercizi di read&match o cloze text per la comprensione delle schede di lavoro proposte anche in lingua inglese.

Parte di questi esercizi, sono poi stati scelti dagli studenti per essere trasferiti nelle pagine quiz dei loro eBook.

Un ruolo attivo è stato invece richiesto per il role-playing che è stato fotografato in sequenza, in coppia o a piccoli gruppi, e sottoposto all'attenzione e alla valutazione del docente e dell'intero gruppo classe. La figura 1 mostra alcuni dei dodici eBook pubblicati in piattaforma.

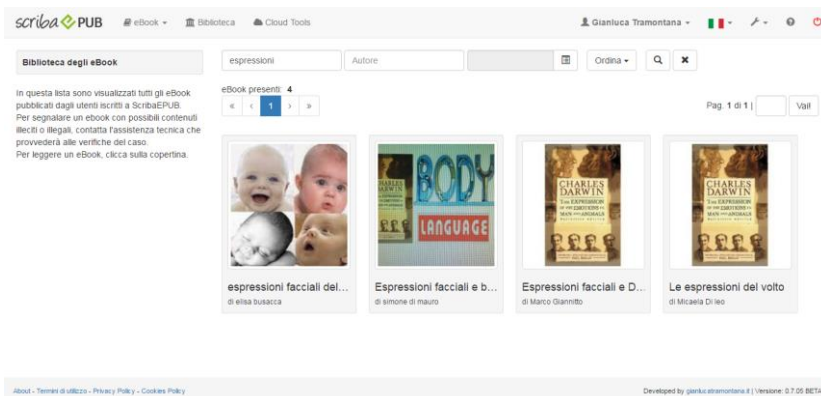


Fig.1 – Biblioteca di ScribaEpub (www.scribaepub.info)

Anche la valutazione degli eBook, con la possibilità di lasciare un commento in piattaforma o aggiungere un Like è diventata così un momento per socializzare quanto prodotto.

Le tre discipline hanno creato un apprendimento integrato di lingua (analisi del testo originale di Darwin) e contenuti sia di Scienze che di Psicologia.

Per quanto riguarda le Scienze i ragazzi hanno imparato ad osservare e trovare corrispondenze tra le espressioni facciali di base nell'uomo e negli animali. Hanno compreso che le espressioni facciali collegate alle emozioni: paura, rabbia, disgusto, felicità, tristezza e sorpresa sono uguali in molte specie

e che si tratta di comportamenti che hanno radici biologiche quindi non hanno bisogno di essere apprese per manifestarsi.

Attraverso l'osservazione di immagini e la lettura del testo di Darwin, gli studenti hanno compreso che questi primitivi comportamenti e molte delle espressioni facciali delle emozioni ad essi collegate, sono state selezionate per ragioni di adattamento all'ambiente e servono a comunicare qualcosa. Queste considerazioni hanno un valore sia sul piano personale che sociale, ad esempio la paura è un'emozione che segnala in genere un pericolo e quindi è utile comunicarla ad altri membri della stessa specie.

Nella scelta dei contenuti si è tenuto conto innanzitutto della loro rilevanza in rapporto al vissuto degli studenti, includendo anche il vissuto all'interno della classe durante l'elaborazione del progetto. Attraverso le attività sulla comunicazione non-verbale proposte, gli alunni hanno acquisito consapevolezza di come le parole abbiano un peso relativamente marginale e di come si possa comunicare con efficacia utilizzando il gesto, il linguaggio del corpo, l'espressione facciale o il contatto visivo.

2.1 Nucleo tematico: Verga fotografa Vizzini

Questo secondo nucleo tematico risponde ad una necessità di lavoro di gruppo in modalità online ed è stato scelto per rispondere ad una esigenza di didattica condivisa e realmente socializzata tra due classi quarte all'interno della piattaforma *Moodle* del Vittorini, una classe di liceo linguistico con sede a Lentini e una classe di liceo scientifico con sede a Francofonte, in cui sono presenti studenti di Vizzini e la stessa docente di lettere che abita nella Vizzini di Giovanni Verga.

Ecco le scelte operate dal gruppo di progetto relativamente ai contenuti e al processo pedagogico ai fini di una valorizzazione multimediale e per una fruizione turistica e culturale dei luoghi verghiani di Cavalleria Rusticana, Mastro Don Gesualdo e La Lupa. Nell'eBook generativo viene perseguita l'ipotesi di un project based learning che si esplica attraverso una visita – spettacolo, in cui si alternano parti di vera e propria visita guidata e performance teatrali.

Studenti attori e guide turistiche interagiscono tra di loro, talvolta scambiandosi opportunamente i ruoli, per animare i luoghi oggetto di visita.

L'itinerario che si vuole costruire ha alla base i luoghi e le citazioni relative alle tre opere di Giovanni Verga ambientate a Vizzini e nella campagna circostante.

Nello specifico i tre eBook da implementare su ScribaEpub seguono il SAMR Model perché l'uso della tecnologia consente di modificare e ridefinire compiti autentici e significativi.

- **Cavalleria Rusticana:** rivisitare la novella per individuarne i luoghi da fotografare e citare in lingua italiana, inglese, francese, tedesco e spagnolo.
- **Mastro don Gesualdo:** utilizzare la traduzione di D.H.Lawrence per individuare i luoghi, fotografarli e citarli in lingua inglese e italiana.

-
- **La Lupa:** analizzare la novella per ricavarne uno script teatrale in lingua italiana e inglese come base per un musical con le canzoni in dialetto siciliano di Michele Conti.

Requisiti di tipo tecnologico

Conoscenze comunemente possedute da quasi tutti gli studenti

- Saper editare testi e immagini
- Uso di Audacity o Garage Band per la produzione audio
- Uso di iMovie o altri programmi per la post- produzione video
- Uso di Photoshop o altri programmi di foto-ritocco
- Saper incorporare un video nelle pagine di eBook
- Sapere come creare un quiz interattivo: V/F, scelta multipla, Flash cards, read&match, fill in the gaps.
- Orientarsi rispetto all'uso della costruzione condivisa di eBook

Requisiti di tipo socio-relazionale

La tematica trattata aiuta gli studenti a trarre vantaggio dall'assumere un atteggiamento costruttivo nel rispetto di:

- ruoli assegnati
- consegne affidate singolarmente, in coppia o a piccoli gruppi
- condivisione efficace di strumenti e risorse in modalità integrata in presenza e a distanza nella piattaforma Moodle della scuola.

La valorizzazione letteraria della Vizzini di Giovanni Verga, realizzata mettendo in campo competenze da guida-turistica da parte degli studenti del liceo linguistico e competenze di storytelling dei luoghi tramite la comparazione tra le fotografie d'epoca realizzate dallo stesso Giovanni Verga e quelle realizzate dagli studenti che abitano a Vizzini, dà la dimensione di come uno svantaggio socio-culturale possa rappresentare invece una marcia in più se il compito é autentico e tecnologicamente ben supportato.

2.2 Nucleo tematico: L'arte Greca ad occhi chiusi

Questo nucleo tematico sviluppa l'eBook generativo *Leontinoi*, già pubblicato in versione italiana e inglese con i contributi di studio realizzati dagli studenti della classe IIA in occasione della notte bianca del liceo classico del 15 gennaio scorso. In quella occasione il Museo Tattile di Catania ha offerto al liceo un plastico sull'area del parco archeologico di *Leontinoi* (vedi fig. 2).



Fig. 2 - Plastico sull'area del parco archeologico di Leontinoi

Ma cosa si intende esattamente per eBook generativo? Riporto testualmente dalla post-fazione all'eBook Leontinoi: "Un eBook generativo è una grande giara con dentro pietre e grandi sassi fino all'orlo. È una giara con attorno mucchietti di piccoli sassi e ciotolato, sabbia, qualche caraffa d'acqua e perfino un pizzico di sale. Gli utenti interessati, possono contribuire a mettere dentro gli altri elementi ammucciati attorno alla giara una volta che il creatore si sia accertato di aver messo dentro i sassi."

Fuor di metafora l'ebook generativo può essere utilizzato come modello per crearne uno sull'origine della propria città, la sua storia e i monumenti.

La sfida didattica digitale della classe II A è adesso quella di rivisitarlo soprattutto attraverso attività di ascolto e parlato da inserire nell'eBook e adatte per ipovedenti e non vedenti. In questa strutturazione delle attività saranno seguiti da dieci docenti del TFA che stanno predisponendo su ScribaEpub altrettanti eBook su Catania e i suoi monumenti, quali il Castello Ursino o la cattedrale di Sant'Agata.

3. Implementazione di eBook in ScribaEpub

ScribaEpub (www.scribaepub.info) è una piattaforma web per la creazione e condivisione di EBook in formato Epub, direttamente online e senza l'ausilio di ulteriori strumenti di editing. È attiva dal 2014 e al momento conta più di 3000 utenti registrati. Il layout "minimal" della piattaforma si basa sul framework Bootstrap 3.0, che grazie alla sua peculiarità responsive, permette la compatibilità di visualizzazione con i moderni dispositivi smartphone e tablet oltre che i classici desktop.

Il motore di ScribaEpub è in HTML5/PHP/MySQL, e si avvale di numerose librerie e linguaggi a supporto: javascript, ajax, xml, web services.

Tutte le procedure su ScribaEpub sono completamente automatizzate e permettono a ciascun utente di operare in piena autonomia: dalla registrazione del proprio account alla creazione e pubblicazione dell'eBook nell'area Biblioteca.

Gli eBook creati in piattaforma sono e rimangono di proprietà dell'autore, che a sua discrezione può stabilire quale licenza scegliere per i contenuti: copyright o le varie creative commons.

ScribaEpub offre quindi da un lato il servizio di editing eBook e dall'altro di repository e archiviazione, con la possibilità di condividere con qualsiasi utente ciò che è stato prodotto al suo interno.

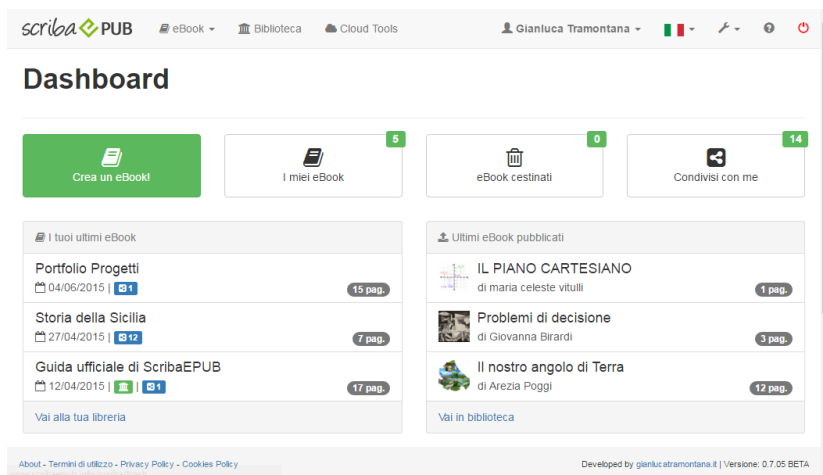


Fig. 3 Dashboard di ScribaEpub

3.1 Architettura di ScribaEpub

Il principio di funzionamento di ScribaEpub è basato sul concetto di eBook e di asset. Gli asset sono le pagine che compongono gli eBook e si distinguono in diverse tipologie, in base alla destinazione d'uso della pagina:

- Pagina semplice: è la pagina più utilizzata, contiene testo e immagini con la possibilità di integrare contenuti multimediali audio/video;
- Consegna generica: è la pagina semplice con un paragrafo dedicato a una consegna generica descrittiva;
- Quiz interattivo: è la pagina con varie tipologie di quiz interattivi da costruire (vero/falso, risposta multipla, flash cards, riempimento, associazione, etc...);
- Quiz Hot Potatoes: è la pagina in cui è possibile importare un esercizio generato con il software di quiz Hot Potatoes;
- Pagina con photogallery: è la pagina che contiene foto in slide show
- Pagina con media playlist: è la pagina che contiene una playlist multimediale: i video possono essere linkati da youtube, oppure è possibile uploadare in piattaforma file video e file audio fino ad un massimo di 8MB.
- Pagina con timeline: è la pagina con la possibilità di creare una timeline verticale
- Pagina con grafica: è la pagina contenente un editor di disegno per la creazione di grafica vettoriale.

La struttura di ogni asset è divisa in due parti: la prima parte è standard ed è sempre presente per ogni tipologia (titolo, contenuto, background audio); la seconda parte invece è "sensibile" al contesto selezionato e i contenuti vengono gestiti tramite in un'apposita scheda.

Ogni eBook può essere condiviso con gli altri utenti registrati in piattaforma per una scrittura a più mani. La condivisione è semplice e immediata ma presuppone che ciascun utente "collaboratore" sia già registrato a ScribaEpub, poiché è necessario inserire una mail valida ed esistente nella piattaforma. Una notifica avviserà gli utenti che sono stati inseriti in un nuovo progetto eBook e dopo aver effettuato l'accesso, troveranno nell'apposita area il libro condiviso.

L'utente collaboratore potrà intervenire su qualsiasi parte dell' eBook, ma non potrà cancellarlo. Ogni azione e modifica sugli asset viene registrata in un'apposito log consultabile dalle impostazioni dell'eBook.

3.2 eBook formatting

L'editor dei contenuti in ScribaEPUB è un potente editor WYSIWYG (What You See Is What You Get). Gli strumenti di formattazione del testo sono simili a quelli di qualsiasi altro sistema di videoscrittura (Word, Writer, Pages, etc...). L'editor permette, oltre alla classica formattazione del testo, anche di inserire link ipertestuali, elementi grafici, contenuti multimediali ed equazioni matematiche. È possibile inoltre copiare e incollare il testo da qualsiasi sorgente, sia esso un documento Word, OpenOffice, PDF oppure una pagina web.

Particolare attenzione viene data alla componente multimediale dell'eBook, grazie alla possibilità di inserire video o audio da varie sorgenti.

3.3 Video e Audio embedding

Ciascun asset, a prescindere dalla tipologia, può contenere elementi multimediali (video o audio). È possibile infatti, grazie all'editor di testo avanzato, caricare e integrare il contenuto dell'asset con uno o più video in formato MP4 fino a 8 MB oppure utilizzare Youtube come sito di supporto e incorporare i video tramite il codice di condivisione fornito.

3.4 Final Editing in ScribaEpub Library

L'autore dell'eBook, dopo aver completato la fase di editing, revisione e correzione della bozza, può liberamente decidere cosa fare del suo libro:

- esportare l'eBook in formato EPUB 3.0 e condividere il file tramite email o social network, oppure su altri canali web
- pubblicare l'eBook nella biblioteca di ScribaEpub, accessibile ovviamente ai soli iscritti in piattaforma.

Per ovvie ragioni, i contenuti di qualsiasi eBook pubblicato in biblioteca, quindi accessibile da tutti gli iscritti, viene verificato e in ogni momento, lo staff

di ScribaEPUB si riserva la possibilità di moderare ovvero di cancellare contenuti illeciti o illegali.

Per ogni eBook pubblicato è possibile esprimere una preferenza di voto (mi piace, non mi piace) oppure lasciare un commento all'autore del libro, il quale riceverà una notifica tramite email.

4. Conclusioni

Il presente contributo é un work in progress che si concluderà nel mese di Maggio per la sperimentazione congiunta di didattica inclusiva tra le classi del Vittorini e i docenti partecipanti al TFA sul sostegno nella scuola secondaria superiore della facoltà di Scienze della Formazione. Se è quindi prematuro poter tracciare delle conclusioni, é tuttavia possibile, per chi lo desidera, visionare tutti gli eBook citati nel presente contributo perché in buona parte già pubblicati nella biblioteca di ScribaEPub.

Gli studenti che hanno svolto il primo nucleo tematico sul linguaggio non verbale hanno già pubblicato dodici eBook e ad esemplificazione di come uno svantaggio di partenza si sia trasformato in vantaggio con l'uso di strumenti tecnologici inclusivi e di rete, riporto il seguente episodio di apprendimento situato. La prima lezione in classe con LIM, smartphone e tablet connessi a internet é stata strutturata sul gesto, la lettura del linguaggio del corpo e le espressioni facciali. Si è trattato di una lezione dialogata, interattiva in cui l'input é stato uguale per tutti e tutti gli studenti hanno lavorato in coppia per fotografare gesti, posture ed espressioni facciali. Dopo la raccolta di materiale fotografico, essi hanno dovuto impostare l'eBook integrando il vissuto didattico con le nozioni di psicologia e di scienze sul testo di Darwin.

Ebbene chiunque potrà verificare che sono stati prodotti dodici eBook, tutti diversi l'uno dall'altro: Wikipedia é stato saccheggiato e parafrasato da quasi tutti gli studenti in cerca di prime informazioni, mentre un paio di eBook sono stati realizzati selezionando immagini e testi da Wikihow in piena autonomia.

Bibliografia

P. Viney *Handshake*, A course in communication, OUP, 1996

Giovanni Garra Agosta, *Verga Fotografo*, Giuseppe Maimone Editore, 1991

Paolo Crepet, *Psicologia* Einaudi Scuola, 2011

Ike Presley and Frances Mary D'Andrea, *Assistive Technology for people Who Are blind or visually impaired*

AFB Press American Foundation for the Blind, 2009

Sitografia

<http://darwin-online.org.uk/content/frameset?pageseq=1&itemID=F1142&viewtype=text>