



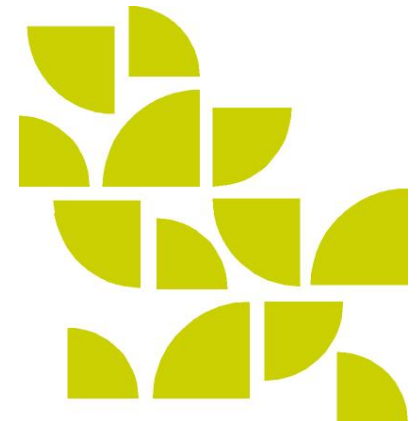
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FOGGIA



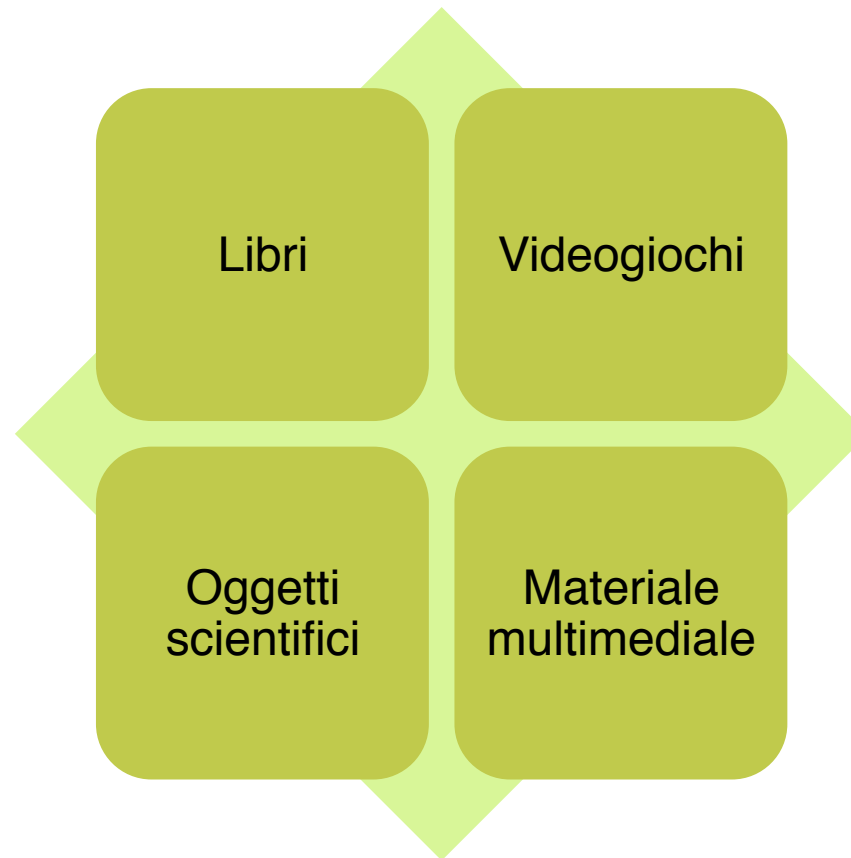
Educational Research & Interaction Design

Autoproduzioni sul web

prof. Pierpaolo Limone
p.limone@unifg.it



Tipologie di contenuti



Libri

Il progetto *Book in progress* prevede la produzione di libri di testo, di elevato spessore scientifico e comunicativo, scritti da 300 docenti della rete nazionale e stampati all'interno delle scuole.
Capofila: ITIS Majorana di Brindisi.

La pagina sul web:

www.bookinprogress.it



The screenshot shows the homepage of the 'Book in Progress' website. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Informazioni sul progetto, Patrocini gratuiti, Dicono di noi, Modulo di adesione, and Collabora con noi. The main content area features a large banner with the text 'Collaborazioni e Patrocini' and a sub-headline 'Patrocini e Partnership condividono gli obiettivi e collaborano per la crescita e lo sviluppo del progetto'. Below this, there are several smaller sections: 'Introduzione al Book in Progress', 'Presentazione di Netbook e LIM', 'Collaborazioni e Patrocini', and 'Dicono di noi...'. The bottom section is divided into three columns: 'Istituti in rete' (listing various schools and their directors), 'Rassegna stampa ed Eventi' (listing news and events), and 'Video e immagini' (showing a grid of video thumbnails and a call to action to send comments via email).

Libri



ASPETTI POSITIVI

- **Personalizzazione** dei contenuti e delle forme
- **Autorialità distribuita e progettazione partecipata** fra docenti e fra docenti e studenti
- **Modularità** delle risorse
- **Crossmedialità**
- Valorizzazione della professionalità del **docente**
- Diminuzione dei **prezzi** (risparmio per le famiglie)
- **Collaborazione** con Ufficio Scolastico Regionale per la Puglia, Federconsumatori, Adiconsum – Associazione Difesa consumatori e ambiente, U. Di. Con – Unione per la difesa dei Consumatori, Adoc e ancora altri enti

ASPETTI NEGATIVI

- Dispendio di **energie**
- Assenza di **autori** di prestigio
- Assenza di una rete centralizzata di **distribuzione**

Videogiochi



Risultato del progetto di ricerca di un dottorando dell'Università di Genova, alcuni software e giochi on-line didattici per l'apprendimento delle lingue.

Disponibile anche il codice sorgente.

La pagina sul web:

<http://giocoeimparo.altervista.org/index.swf>

The screenshot shows a website layout with a black background. On the left is a vertical yellow sidebar with four red buttons labeled 'home', 'software', 'link', and 'mail'. At the top left is a red button labeled 'home'. At the top right is a blue banner with the text 'giocoeimparo' in multi-colored lowercase letters. The main content area is white and contains a quote in blue text: "Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento e educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo". To the right of the quote is the name 'Marshall McLuhan' in red. Below the quote is red text: 'Questo sito propone programmi ludico-didattici gratuiti da usare a casa e a scuola'. To the right of this is blue text: 'Potete usarli liberamente (ovviamente non a scopo commerciale) ogni commento è benvenuto'. At the bottom left is a red banner with the text 'Programmi attualmente nel sito' in yellow. At the bottom right is a blue square with the number '18' in white.

Videogiochi



ASPETTI POSITIVI

- **Personalizzazione** dei contenuti e delle forme
- **Modularità** ed **editabilità** delle risorse (grazie a *codice sorgente*)
- Assenza di **costi**
- Possibilità di **crowdsourcing**
- **Collaborazione** con Università di Genova

ASPETTI NEGATIVI

- Dispendio di **energie**

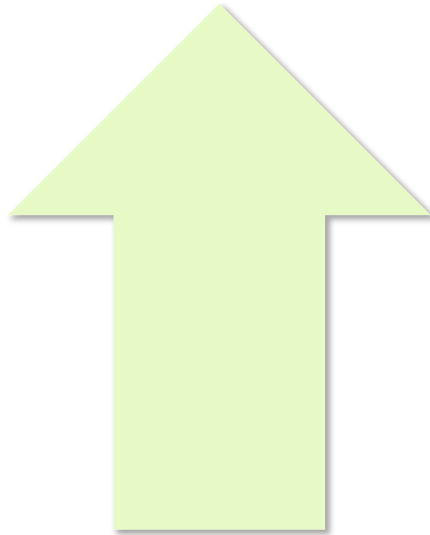
Materiali multimediali



La pagina sul web:
<http://gold.indire.it/nuovo/gen/cerca.php?descrittori=85>

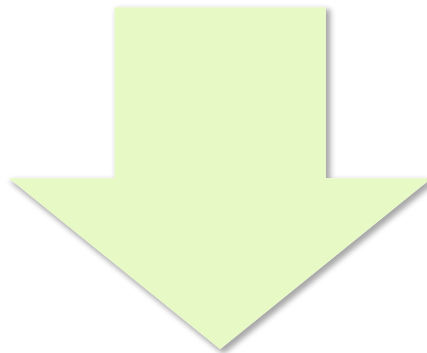
Gli studenti delle classi quinte del Liceo Pedagogico approfondiscono contenuti di Fisica e Pedagogia costruendo lezioni, esperimenti e presentazioni per alunni della scuola Primaria.

Materiali multimediali



ASPETTI POSITIVI

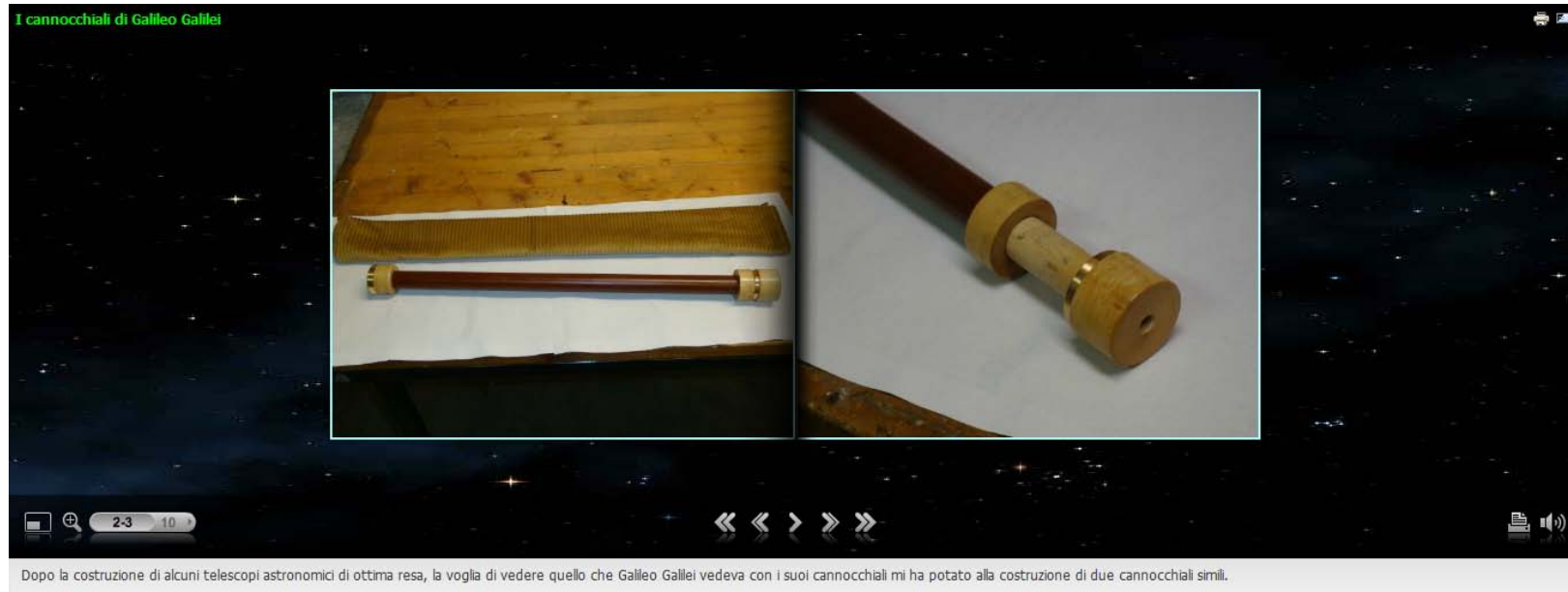
- **Peer tutoring**
- **Personalizzazione** dei contenuti e delle forme
- **Autorialità distribuita e progettazione partecipata** fra docenti e fra docenti e studenti
- **Modularità ed editabilità** delle risorse
- **Crossmedialità**
- Valorizzazione della professionalità del **docente**
- **Collaborazione** fra scuole di grado diverso



ASPETTI NEGATIVI

- Dispendio di **energie**
- Assenza di **autori** di prestigio

Strumenti didattici in legno



La pagina sul web:

<http://www.il-truciolo.it/showthread.php?10139-La-costruzione-di-tre-strumenti-didattici>

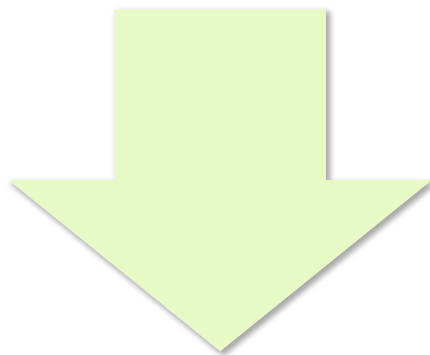
Un docente racconta in un forum specializzato nella lavorazione del legno, la produzione di 3 strumenti didattici simili a quelli utilizzati da Galileo nei suoi esperimenti.

Strumenti didattici in legno



ASPETTI POSITIVI

- Valorizzazione delle competenze del **docente** per l'attività di produzione
- Diminuzione dei **costi**



ASPETTI NEGATIVI

- Dispendio di **energie**
- Assenza di un canale di **distribuzione** centralizzato
- **Esperienza singola**