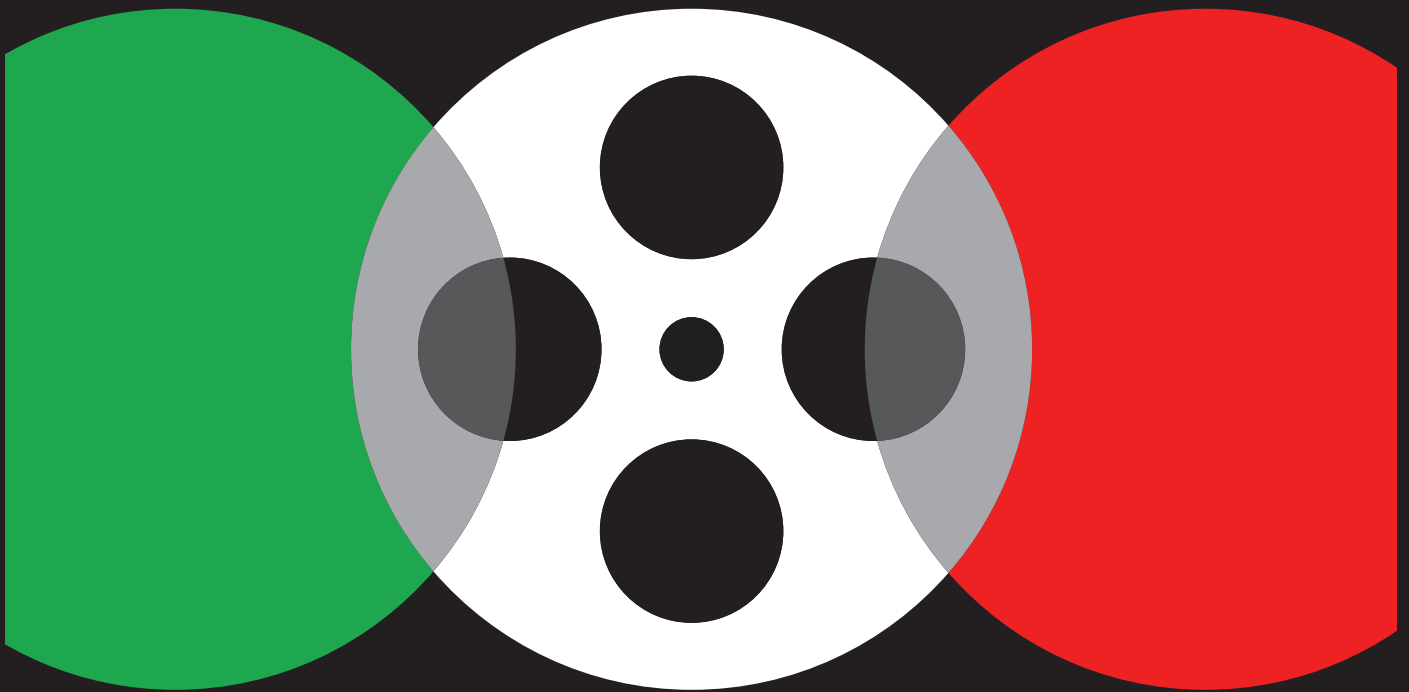


Angolo dell'insegnante

Interpretazioni



Capitolo 1: *Benvenuti al Sud* di Luca Miniero (2010)

MapHub (maphub.com) è un'applicazione web gratuita per computer che richiede la creazione di un profilo con username e password. MapHub consente di creare mappe interattive e personalizzate, di collaborare sulla stessa mappa a coppie o in piccoli gruppi e di condividerle attraverso vari canali. Questa è intesa come un'attività da svolgere a casa, a coppie o in piccoli gruppi, e da presentare alla classe successivamente.

Come procedere: per prima cosa, l'insegnante dividerà la classe a coppie o in piccoli gruppi. Assegnerà ad ogni coppia o gruppo una città ed una serie di argomenti da ricercare e sui quali raccogliere informazioni. Per esempio, l'insegnante può chiedere ad una coppia di individuare sulla cartina la città di Castellabate e di fare una ricerca sui

prodotti tipici locali, sulle tradizioni religiose e sui luoghi di interesse culturale della zona. A casa, ogni studente dovrà registrarsi sul sito (maphub.net) e dare il proprio contributo alla creazione della mappa interattiva, seguendo le semplici istruzioni fornite dal sito stesso. Il sito permette di inserire nella mappa una grande varietà di elementi, quali caselle di testo, link ad altre pagine internet, ed elementi geometrici, come linee e trapezi. Una volta che hanno realizzato il progetto, gli studenti lo condivideranno con l'insegnante e lo presenteranno alla classe nel giorno prestabilito. Si consiglia all'insegnante di richiedere che gli studenti preparino anche una o due domande per la classe, al fine di generare interesse nei compagni che ascoltano, o una breve discussione sugli argomenti presentati.

Capitolo 2: *Un altro mondo* di Silvio Muccino (2011)

Story Dice è un'applicazione gratuita per dispositivi mobili Android ed iOS che non richiede la creazione di un profilo con username e password. Story Dice fornisce spunti per la creazione di un racconto, sia scritto che orale, attraverso il lancio di un dado virtuale che presenta da sei a nove icone diverse ad ogni lancio. Le icone possono rappresentare un'azione, uno stato d'animo, un luogo, ed altro ancora, trasformandosi in dettagli che gli studenti potranno utilizzare nella creazione del loro racconto. Questa è intesa come un'attività orale da svolgere in classe a coppie o in piccoli gruppi. La stessa attività è facilmente realizzabile, seguendo gli stessi principi, anche in forma scritta, benché richieda un tempo maggiore.

Come procedere: per prima cosa, l'insegnante dividerà la classe a coppie o in piccoli gruppi. Poi chiederà soltanto ad uno degli studenti di ogni coppia o gruppo di scaricare l'applicazione sul proprio dispositivo mobile. Una volta installata l'applicazione, l'insegnante darà istruzioni precise agli studenti su come svolgere l'attività. Fornirà ad ogni coppia o gruppo un contesto nel quale si dovrà svolgere la

storia da inventare, come per esempio quello della giornata speciale di Andrea e Charlie a Roma, oppure, per essere più creativi, la prima vacanza di Charlie, Andrea e Livia insieme. Lasciamo all'insegnante la scelta del contesto. L'insegnante deciderà se far raccontare la storia al presente o al passato, e se vorrà che gli studenti la scrivano o che la raccontino soltanto in maniera orale. Per facilitare la narrazione, l'insegnante darà indicazioni precise su come si comincia e si finisce una storia, insieme ad una serie di espressioni temporali (prima, allora, nel frattempo, poi, alla fine, ecc.) per una migliore scorrevolezza del racconto. Inoltre, l'insegnante stabilirà quanti lanci spetteranno ad ogni studente prima di concludere la storia. A questo punto, a turno, ogni studente lancerà il dado virtuale e sceglierà una sola icona tra quelle disponibili per costruire la sua parte della storia. Si consiglia un tempo massimo di 15 minuti per lo svolgimento di questa attività. Per risparmiare tempo, l'insegnante potrebbe chiedere agli studenti di scaricare l'applicazione prima di arrivare in classe.

Capitolo 3: *Il rosso e il blu* di Giuseppe Piccioni (2012)

Quizlet (quizlet.com) è un'applicazione gratuita per computer e per ogni tipo di dispositivo mobile con sistema iOS o Android. Quizlet richiede la creazione di un profilo con username e password, e consente di creare flashcard elettroniche, con un'opzione audio per ascoltare la pronuncia delle parole scritte. Questa è intesa come

un'attività veloce da effettuare in classe per il ripasso del lessico acquisito in questo capitolo.

Come procedere: l'insegnante creerà una serie di flashcard su Quizlet prima della lezione e le utilizzerà in classe per stimolare o praticare il nuovo vocabolario. Per prima cosa, l'insegnante dovrà creare un profilo sul

sito web di Quizlet (quizlet.com), oppure direttamente nell'applicazione, dopo averla scaricata sul proprio telefonino. L'insegnante cliccherà su "Create", poi su "Create a New Study Set" che condurrà alla creazione delle flashcard. A tale scopo, verrà richiesto di inserire sia la parola che la sua definizione in appositi spazi. Per esempio, come parola, l'insegnante potrà scegliere "supplente" e, come definizione, "l'insegnante che sostituisce temporaneamente il titolare". Terminata questa fase di preparazione, il progetto verrà salvato in "Your Study Sets". Si consiglia all'insegnante di provare le flashcard dopo averle salvate e di decidere se selezionare o meno l'opzione audio. In classe, l'insegnante potrà utilizzare le flashcard

in vari modi. Per esempio, potrà proiettare le flashcard ed elicitare la risposta dagli studenti. Oppure, per un'attività più ludica, l'insegnante potrebbe munire gli studenti di un campanello o di un sonaglio e creare un gioco a punti, da svolgere in piccoli gruppi o singolarmente. In alternativa, l'insegnante potrà condividere le sue flashcard virtuali con la classe prima della lezione, invitando i propri studenti attraverso l'apposita funzione "Invite Your Students—Create a Class" sulla home page del sito. Poi chiederà agli studenti di prepararsi e li farà lavorare in classe a coppie o in piccoli gruppi, utilizzando le flashcard virtuali sui loro dispositivi elettronici e facendo a turno nell'individuare il nuovo lessico.

Capitolo 4: *Il ragazzo invisibile* di Gabriele Salvatores (2014)

Canva (canva.com) è un'applicazione gratuita per computer e per dispositivi mobili con sistema iOS o Android che richiede la creazione di un profilo con username e password. Attraverso un'ampia offerta di opzioni grafiche, Canva permette di creare con estrema semplicità una serie di interessanti elaborati grafici, come poster, flyer, photo collage e molto altro. Questa attività è intesa a creare un poster per una campagna di utilità sociale. Verrà quindi assegnata come compito a casa e poi presentata in classe come base per una discussione orale.

Come procedere: l'insegnante farà una ricerca su campagne italiane di utilità sociale e mostrerà alcuni esempi di poster e relativi slogan agli studenti. Dopo, assegnerà agli studenti (meglio se a coppie) un argomento per una campagna di utilità sociale, per esempio il

bullismo. Chiederà di creare un poster simile a quelli guardati insieme per la campagna, utilizzando una o due frasi di senso compiuto, oltre ad una o più immagini sul tema, sfruttando ad esempio le funzioni "photo collage" o "poster" del programma. Dopo aver creato un profilo su Canva (si consiglia l'utilizzo del sito web, che, al contrario dell'applicazione per telefonino, permette la condivisione e la collaborazione a distanza), gli studenti potranno elaborare il poster usando le numerose funzioni del programma. Completato il lavoro di infografica, gli studenti potranno scaricare il progetto sul loro dispositivo elettronico e mandarlo all'insegnante via email, oppure condividerlo con l'insegnante e l'intera classe attraverso un link. In classe, l'insegnante potrà proiettare sullo schermo i vari lavori e commentarli insieme agli studenti.

Capitolo 5: *Corpo celeste* di Alice Rohrwacher (2011)

Poll Everywhere (polleverywhere.com) è un programma web gratuito che permette la veloce creazione di sondaggi, domande aperte o quiz online. Poll Everywhere non ha bisogno della creazione di un profilo da parte degli studenti, o di essere scaricato sui dispositivi elettronici che gli studenti utilizzeranno per partecipare all'attività. Per l'insegnante che vuole creare dei sondaggi/quiz, invece, è necessaria la creazione di un profilo Poll Everywhere con username e password. Questa attività è intesa a promuovere una discussione orale tra studenti in classe e non come compito per casa.

Come procedere: dopo aver creato un profilo Poll Everywhere, l'insegnante preparerà un poll con una domanda aperta per gli studenti. L'argomento delle

domande può essere vario, ma si suggerisce di formulare domande che richiedano l'espressione di una opinione personale da parte dello studente. L'insegnante può decidere, per esempio, di fare domande su cosa pensano gli studenti del catechismo per la cresima, e se pensano che le strategie di insegnamento di Santa funzionino. Nel creare il sondaggio, si consiglia di selezionare l'opzione "Word Cloud" che permetterà di vedere tutte le diverse risposte degli studenti in una sola schermata. Completata la creazione del poll, l'insegnante lo salverà cliccando su "Create". Per poterlo condividere con i suoi studenti, cliccherà su "Present" e poi "Share". Questo genererà un link, che potrà essere copiato ed incollato in una email inviata agli studenti. Al momento di svolgere l'attività,

l'insegnante chiederà agli studenti di aprire l'email che contiene il link con il loro cellulare, o con qualsiasi altro dispositivo abbiano a disposizione, e di cominciare a rispondere alla domanda. Intanto, l'insegnante ritornerà sul suo profilo Poll Everywhere, selezionerà il poll in questione (in "Polls") e lo proietterà su un grande schermo. Man mano che gli studenti rispondono alla domanda, le loro

risposte appariranno sul grande schermo (in maniera anonima). A questo punto, quando tutti avranno fornito una risposta, l'insegnante potrà decidere di procedere in vari modi. Per esempio, potrebbe dividere la classe in piccoli gruppi e chiedere agli studenti di discutere le diverse risposte, spiegando se sono o non sono d'accordo con quello che i loro compagni di classe hanno scritto e perché.

Capitolo 6: *Terraferma di Emanuele Crialese (2011)*

Kahoot (kahoot.it) è un programma web gratuito che permette la creazione veloce di quiz, puzzle, discussioni o sondaggi online. Kahoot non ha bisogno della creazione di un profilo da parte degli studenti, o di essere scaricato sui dispositivi elettronici che gli studenti utilizzeranno per partecipare all'attività. Per l'insegnante che voglia realizzare attività con questo programma, invece, è necessario aprire un profilo Kahoot (create.kahoot.it) con username e password. Questa attività è finalizzata alla produzione di un quiz da svolgere in classe e non come compito a casa.

Come procedere: dopo aver aperto un profilo Kahoot, l'insegnante creerà un quiz di 10 domande a risposta multipla per gli studenti, per esempio. L'argomento delle domande può essere vario e la scelta sarà a discrezione dell'insegnante. L'insegnante può decidere di concentrarsi su uno o più argomenti grammaticali, oppure sulla comprensione del film, o ancora sul nuovo vocabolario. Completata la creazione del quiz, l'insegnante lo salverà cliccando su "Save" e poi "I'm done". Queste azioni salveranno il quiz in "My Kahoots". Al momento di svolgere il quiz, l'insegnante chiederà agli studenti di

andare su "Kahoot.it" utilizzando il loro telefonino, il loro tablet o il loro computer. Intanto, l'insegnante ritornerà sul suo profilo Kahoot, sceglierà il quiz creato per quel giorno e cliccherà su "Play" (meglio se si può proiettare il tutto su un grande schermo). In questo modo si genererà un codice (Game Pin). L'insegnante chiederà agli studenti di inserire il codice nell'apposito spazio sui loro dispositivi al fine di partecipare al quiz. Inserito il codice, ai partecipanti verrà chiesto di inserire un "Nickname", che può essere qualsiasi cosa voglia lo studente. A questo punto l'insegnante potrà cliccare su "Start" e la prima domanda del quiz a risposta multipla apparirà. Gli studenti utilizzeranno il loro dispositivo elettronico come un telecomando per selezionare la risposta corretta. Si consiglia di preparare una o due domande iniziali di prova, prima di svolgere il quiz vero e proprio.

Nota: Il link di Kahoot per creare un quiz è <https://create.kahoot.it>

Il link per partecipare al quiz è www.kahoot.it

Capitolo 7: *La mafia uccide solo d'estate di Pif (2013)*

Toony Tool (toonytool.com) è un programma web gratuito che aiuta a creare fumetti online. Per utilizzarlo non c'è bisogno della creazione di un profilo con username e password o di scaricarlo sul dispositivo che si utilizzerà per la creazione del fumetto. Questa attività è intesa come piccolo progetto da svolgere in classe, a coppie o in piccoli gruppi, ed è finalizzata a creare un piccolo fumetto che riproduca una scena specifica del film.

Come procedere: questo strumento può essere utilizzato sia per un'attività fatta in classe, che per un progetto più lungo e meglio strutturato da fare a casa e poi presentare alla classe. Per una veloce attività da svolgere in classe, si potrebbe ricreare in forma di fumetto una scena specifica del film, come per esempio una scena in cui appaiono Arturo e Flora. Per prima cosa, l'insegnante dividerà la

classe a coppie o in piccoli gruppi e chiederà di scegliere una scena del film in cui Arturo e Flora si parlano. Dopo, l'insegnante chiederà agli studenti di andare sul sito di Toony Tool (disponibile per qualsiasi dispositivo) e di scegliere uno sfondo adatto alla scena che stanno per riprodurre. Scelto lo sfondo, l'insegnante chiederà agli studenti di selezionare i due personaggi e poi di inserire nel fumetto le nuvolette per la conversazione. A questo punto gli studenti dovranno produrre il testo della conversazione ed inserirlo nelle nuvolette. Una volta che tutto sarà pronto, gli studenti potranno salvarlo online e condividerlo con l'insegnante attraverso un link via email. L'insegnante proietterà all'intera classe il lavoro di ogni coppia o gruppo, e la classe commenterà insieme i vari elaborati.

Sullo stesso sito si può trovare anche lo strumento “Photo Collage”. Se l’insegnante decide di utilizzare Toony Tool per un progetto più ampio, lo strumento di photo collage potrebbe risultare estremamente utile. Per esempio, lo studente potrebbe ricreare una scena del film attraverso

tre o quattro fumetti, invece di uno soltanto, salvare ogni fumetto sul desktop del proprio computer, ed infine raggrupparli tutti attraverso il photo collage, in modo da avere una sorta di striscia a fumetti.

Capitolo 8: *Io e lei* di Maria Sole Tognazzi (2015)

Google Sites (sites.google.com) è un’applicazione online gratuita per la creazione di siti web. Si accede all’applicazione attraverso un indirizzo di posta elettronica. L’applicazione non ha bisogno di essere scaricata su computer o altri dispositivi elettronici utilizzati per il progetto.

Questa attività è intesa come un lavoro più complesso, da realizzare al di fuori della classe, in piccoli gruppi di due o tre studenti, idealmente per un progetto di fine semestre.

Come procedere: l’insegnante chiederà agli studenti di creare un sito web per il ristorante “bio” di Marina. Il sito dovrà contenere varie pagine, con diversi tipi di informazione (lasciamo la scelta all’insegnante, ma si potrebbe, per esempio, chiedere agli studenti di descrivere il ristorante e di includerne qualche foto, di spiegare qual è la filosofia del ristorante, di creare dei menù con un prezzario, di creare le indicazioni stradali e di includere

una cartina (Google Maps) nella voce “come raggiungerci”, ecc.). Se gli studenti non possiedono un indirizzo di posta elettronica, dovranno per prima cosa crearne uno. Creato l’indirizzo, accederanno a Google Sites (sites.google.com) utilizzando il loro username e la loro password. L’applicazione si presenta molto semplice da capire e da utilizzare, e fornisce un buon numero di opzioni per la creatività del fruitore. Una volta ultimato il sito, gli studenti lo potranno rendere pubblico e presentarlo alla classe.

Nota: esistono varie applicazioni gratuite su internet per la creazione di siti web. Wix.com è uno di questi, per esempio. È facilmente utilizzabile sia dal telefonino che da altri dispositivi elettronici, e fornisce una serie di template graficamente affascinanti anche nella versione gratuita.

Capitolo 9: *Noi e la Giulia* di Edoardo Gubino (2015)

ThingLink (thinglink.com) è un’applicazione gratuita scaricabile su computer e dispositivi mobili con sistema iOS e Android, che permette di creare in modo semplice e veloce immagini o video interattivi. Thinglink richiede la creazione di un profilo da parte dell’utente, con username e password. Questa attività può essere assegnata come compito a casa e poi presentata in classe individualmente, a coppie o in piccoli gruppi. Sarà l’insegnante a decidere la durata dell’attività in base alla modalità di presentazione.

Come procedere: l’insegnante carica un’immagine del film che ritiene particolarmente significativa su ThingLink e la condivide con la classe via email. Gli studenti dovranno scaricare l’applicazione sui loro telefonini e/o computer ed aprire l’immagine inviata dall’insegnante direttamente nell’applicazione Thinglink. Dopo aver condiviso la foto, l’insegnante assegnerà ad ogni studente un tema specifico e gli chiederà di “taggarlo” nell’immagine, includendo nel “tag” un link internet che spieghi/parli di quel tema. Lo studente dovrà prepararsi a presentare brevemente il suo argomento. In classe,

l’insegnante proietterà sullo schermo l’immagine con tutti i tag utilizzando il suo computer, ed ogni studente a turno dovrà parlare brevemente dell’argomento assegnatogli. Volendo velocizzare l’attività, l’insegnante può anche chiedere agli studenti di lavorare a coppie o in piccoli gruppi, e di presentarsi a vicenda le informazioni utilizzando i propri telefonini.

Esempio: l’insegnante sceglie l’immagine della locandina del film con i sei personaggi principali e la carica in ThingLink. Poi la condivide con gli studenti via email, assegnando ad ogni studente un argomento diverso. Per questa immagine, l’insegnante potrebbe assegnare agli studenti argomenti come: il comunismo, il razzismo, le mamme single, il divorzio, il fascismo, le televendite, ecc. Ogni studente dovrà condurre su internet una piccola ricerca di quegli argomenti nella cultura italiana, prendere appunti e prepararsi per la discussione orale. Inoltre, dovrà “taggare” un personaggio nella foto con l’argomento che gli è stato assegnato (per esempio, lo studente può scrivere “comunismo” sulla faccia di Sergio) ed inserire un link internet all’argomento.

Capitolo 10: *Scusate se esisto!* di Riccardo Milani (2014)

Padlet (it.padlet.com) è un'applicazione gratuita per computer e dispositivi mobili con sistema iOS o Android. Padlet richiede la creazione di un profilo con username e password, e consente di creare una bacheca virtuale per visualizzare e condividere informazioni di qualsiasi genere. Padlet consente ad un numero illimitato di partecipanti di lavorare sullo stesso progetto contemporaneamente ed offre una buona varietà di opzioni gratuite per sfondi ed elementi grafici. Questa attività è intesa come compito da svolgere a casa e da utilizzare successivamente in classe per attività di conversazione semi-guidata.

Come procedere: per prima cosa, l'insegnante scaricherà l'applicazione Padlet sul proprio dispositivo mobile, oppure visiterà il sito <https://it.padlet.com>, e creerà un suo profilo. All'interno dell'applicazione, cliccherà su "Make" e, dopo aver scelto l'opzione grafica che preferisce, creerà una bacheca virtuale e sceglierà un nome per questo progetto (per esempio "Offro lavoro"). Crea la propria bacheca, l'insegnante aggiungerà un "post/annuncio di lavoro" alla bacheca "Offro lavoro", che servirà da modello per gli studenti. Nel suo annuncio di lavoro, l'insegnante includerà tutte le informazioni che ritiene necessarie (nome dell'azienda, mansioni previste, titoli di studio richiesti,

conoscenze informatiche e linguistiche, data di inizio, orario di lavoro, tipo di contratto, retribuzione, ecc.). Come compito a casa, l'insegnante chiederà ad ogni studente di creare un post simile e di "appenderlo" nella stessa bacheca. Al fine di poter lavorare tutti sulla stessa bacheca, l'insegnante dovrà condividere la sua bacheca con il resto della classe (attraverso un link, un codice da scannerizzare oppure altre opzioni offerte dall'applicazione). Gli studenti dovranno scaricare a loro volta l'applicazione Padlet sui loro dispositivi per poter partecipare al progetto o visitare il sito, e creare un profilo con username e password. Trovata la bacheca dell'insegnante, pubblicheranno il loro annuncio di lavoro. Il giorno seguente, l'insegnante proietterà i vari annunci di lavoro sullo schermo, li leggerà insieme alla classe, e chiederà ad ogni studente di prendere appunti e di scegliere un lavoro per il quale vorrebbero fare domanda. Poi gli studenti lavoreranno a coppie, scambiandosi i ruoli di volta in volta, per cui uno sarà il datore di lavoro e l'altro il candidato per la posizione. L'insegnante incoraggerà tutti gli studenti a fare il maggior numero di domande possibili: i candidati si informeranno bene sulla posizione offerta e i capi d'azienda esamineranno le qualifiche e le esperienze lavorative dei candidati prima di prendere una decisione.

Capitolo 11: *Perfetti sconosciuti* di Paolo Genovese (2015)

Book Creator (bookcreator.com) è un'applicazione gratuita per iPhone e iPad, utilizzabile anche online con il browser Chrome. Book Creator permette di creare libri digitali illustrati, previa registrazione al sito, con creazione di username e password. Tra le varie opzioni, Book Creator consente il caricamento di suoni o registrazioni dirette della propria voce all'interno del progetto. Questa attività è finalizzata a creare una storia o a scrivere la trama di un film. Andrà quindi assegnata come compito a casa su cui lavorare a coppie (si può lavorare sull'ebook in modalità condivisa), e consegnata all'insegnante come progetto di metà o di fine semestre.

Come procedere: l'insegnante fornirà a coppie di studenti alcuni dettagli sulla storia che dovranno creare (argomenti, personaggi, lunghezza, ecc.). Lasciamo all'insegnante la scelta di tali dettagli, essendo le possibilità infinite. Per esempio, l'insegnante può chiedere agli studenti di riscrivere la trama del film, di produrre una trama simile ma con un finale alternativo, oppure di creare una trama simile ma con personaggi diversi, per esempio personaggi storici, o personaggi della vita reale (gli studenti

della classe, i loro insegnanti, ecc.) dei quali si scopriranno vari segreti. Formate le coppie di studenti e fornite loro le informazioni sul progetto, si passerà alla registrazione sul sito. Soltanto uno studente per ogni coppia dovrà registrarsi su Book Creator attraverso la homepage dell'applicazione su Chrome (bookcreator.com). Una volta entrato in Book Creator, lo studente cliccherà su "Create a New Library", sceglierà un nome per il progetto ed inviterà il suo partner attraverso un codice generato dal sistema. Dopo questo passaggio, si potrà lavorare in modalità condivisa. A questo punto, si può passare alla creazione del libro digitale, selezionando per prima cosa un modello, e poi aggiungendo un testo, delle immagini (caricabili anche dal proprio dispositivo elettronico), dei fumetti, ed anche registrando la propria voce. Il libro potrà avere una copertina, per la quale il programma permette di scegliere tra una vasta serie di opzioni grafiche. Terminato il progetto, si potrà condividerlo online, attraverso un link, oppure scaricandolo come ebook sul proprio dispositivo e distribuendolo come PDF. Si consigliano una o due correzioni del testo scritto da parte dell'insegnante prima della pubblicazione definitiva.

Capitolo 12: *La pazza gioia* di Paolo Virzì (2016)

Adobe Spark (spark.adobe.com) è una serie di tre applicazioni gratuite online (Post, Page e Video), disponibili anche per dispositivi mobili con sistemi Android (soltanto Post) e iOS (Post, Page e Video). Adobe Spark permette di creare abbastanza velocemente video di buona qualità, con musica di sottofondo e voce narrante, previa registrazione al sito con username e password. Questa attività dovrebbe essere assegnata per casa qualche giorno prima e poi condivisa in classe. Lo scopo è di creare un nuovo finale per il film, breve ma preciso, utilizzando una serie di foto in Adobe Spark Video, e registrando la propria voce come voce narrante.

Come procedere: l'insegnante chiederà agli studenti di immaginare un nuovo finale per il film, partendo per esempio dalla confessione di Donatella a Beatrice sul lungomare di Viareggio. Gli studenti dovranno scaricare sul telefonino o sul computer Adobe Spark Video e creare uno slide show di 2 o 3 slide al massimo, con immagini del film prese dal web (ce ne sono numerose su Google.it) o con qualsiasi altra immagine o video che possa rappresentare visivamente il loro finale. L'insegnante

dovrebbe assegnare un tempo minimo e un tempo massimo specifici per la durata del video, e puntualizzare che lo slide show dovrà avere una voce narrante che racconti la storia. Una volta terminato il lavoro, lo studente potrà scaricare il prodotto finale sul proprio dispositivo elettronico e condividerlo con l'insegnante seguendo le sue istruzioni. In classe, l'insegnante proietterà sullo schermo i vari progetti, utilizzando il proprio computer, e chiederà alla classe di commentarli e di discutere la validità dei vari finali reinventati, o anche chiedere alle diverse coppie di studenti di giustificare le loro scelte per il nuovo finale. Come alternativa più ludica, l'insegnante può anche chiedere alla classe di votare il finale più bello e premiare i vincitori. L'insegnante può anche decidere di utilizzare questa applicazione e questa attività come progetto finale del corso, chiedendo di creare un numero maggiore di slide, dando agli studenti più tempo per prepararsi, e chiedendo loro, per esempio, di scrivere un copione che sarà corretto dall'insegnante varie volte prima della registrazione finale.

Capitolo 13: *Quo vado?* di Gennaro Nunziante (2016)

MeMatic è un'applicazione gratuita per iPad e telefonini con sistema iOS ed Android che non richiede la creazione di un profilo con username e password. MeMatic consente di creare facilmente dei meme sulla base di un'immagine prestabilita, oppure caricata sul proprio dispositivo. Con MeMatic è possibile scrivere un breve testo ed inserirlo nel meme, insieme ad effetti speciali e a una buona scelta di opzioni grafiche. Questa attività è finalizzata a creare velocemente un meme durante la lezione, per cui verrà assegnata a coppie o a piccoli gruppi di studenti e si dovrà svolgere in un tempo massimo di 15-20 minuti.

Come procedere: per prima cosa, l'insegnante sceglierà una serie di immagini del film (ce ne sono numerose su Google.it), ne assegnerà una ad ogni coppia di studenti e le invierà loro via email (si consiglia di mandare prima della lezione l'email con la foto da utilizzare in classe). Gli studenti le scaricheranno sul proprio dispositivo mobile e le salveranno nella propria galleria fotografica. A questo punto, gli studenti dovranno scaricare sul loro dispositivo mobile l'applicazione MeMatic e caricare l'immagine assegnata loro dall'insegnante all'interno dell'applicazione

per poterci lavorare. L'insegnante può scegliere di incentrare l'attività su una struttura grammaticale specifica, oppure su un momento particolare del film, o ancora su uno degli argomenti culturali discussi in classe. Per esempio, se si sceglie un argomento grammaticale, l'insegnante può chiedere agli studenti di produrre una o due frasi per il meme che contengano quella determinata regola di grammatica e che siano pertinenti all'immagine scelta. Si consiglia di fornire uno o due esempi di meme agli studenti come modello, prima che comincino l'attività. Fornito il modello e date le istruzioni specifiche, l'insegnante assegnerà un tempo di circa 10 minuti per lo svolgimento dell'attività ed assisterà gli studenti durante la produzione. Completato il meme, gli studenti lo salveranno sul loro dispositivo e lo condivideranno con l'insegnante, il/la quale potrà proiettarli tutti sul grande schermo e commentarli brevemente con la classe. Se l'insegnante ha aperto un profilo per la classe su un social network (come Facebook, per esempio), potrà anche caricare i prodotti finali sulla pagina e chiedere agli studenti di commentarli online in italiano, come compito per casa.

Capitolo 14: *Tutto quello che vuoi* di Francesco Bruni (2016)

Shuttersong è un'applicazione gratuita per telefoni cellulari con sistemi iOS o Android. Richiede la creazione di un profilo con username e password, e permette di associare un file audio, come una canzone o il suono della propria voce, ad una immagine, creando una sorta di "foto parlante". Shuttersong permette di condividere i propri lavori con altri utenti all'esterno o all'interno dell'applicazione, attraverso una rete di contatti selezionati. Questa attività è intesa come lavoro di ricerca e produzione orale da svolgere a casa e da utilizzare successivamente in classe come base per una attività orale, e per l'approfondimento di un argomento culturale.

Come procedere: l'insegnante chiederà agli studenti di cercare su internet semplici informazioni (date, luoghi, eventuali vittorie, ecc.) ed immagini su un determinato argomento storico o culturale, per esempio sui soldati americani in Italia durante la Seconda guerra mondiale, in riferimento ai vari sbarchi per la liberazione del Paese (Sicilia, Salerno, Anzio, ecc.). Gli studenti utilizzeranno il loro telefonino per la ricerca e scaricheranno l'immagine che preferiscono nella galleria fotografica del loro dispositivo mobile. Scaricata l'applicazione sul loro telefonino, cliccheranno sull'icona "+" per cominciare a creare una "foto parlante". Per prima cosa, selezioneranno l'immagine scelta per il progetto. Dopo, registreranno il loro commento vocale. Lo studente

potrà scegliere di scrivere un breve paragrafo e leggerlo, oppure di improvvisare senza un "copione", per la sua registrazione. Si raccomanda di stabilire un tempo preciso per la lunghezza del progetto (si consiglia un massimo di 40 secondi). Una volta soddisfatti del proprio lavoro, gli studenti lo salveranno nella galleria fotografica del loro dispositivo e lo condivideranno con l'insegnante. In classe, gli studenti ascolteranno le diverse foto parlanti, prenderanno appunti e poi faranno domande o discuteranno delle informazioni più interessanti. Per esempio, uno studente potrebbe creare il suo lavoro intorno allo sbarco di Anzio e potrebbe semplicemente menzionare nel suo commento la data di arrivo dei soldati anglo-americani e l'esito della battaglia. L'insegnante incoraggerà gli altri studenti ad essere curiosi e a fare domande sull'argomento, per esempio su quante vittime provocò lo scontro, o se esiste un cimitero dedicato ai soldati americani nelle vicinanze, o anche dove si trova Anzio. È probabile che, sebbene non abbia incluso questi dati nella sua registrazione, lo studente che ha svolto la ricerca sullo sbarco di Anzio abbia trovato comunque informazioni storiche al riguardo e che sia in grado di fornirle ai più curiosi. Sarebbe anche opportuno che l'insegnante si munisse di una cartina e che mostrasse di volta in volta dove si trovano i luoghi menzionati.

Troppi username e password da ricordare? Scrivili qui!

Applicazione/Programma	Username	Password