

# WebTv a scuola: i ragazzi diventano protagonisti

Cettina Allegra, Alberto Valastro<sup>1</sup>, Maria Cristina Floreno<sup>2</sup>

ITIS "S.Cannizzaro" Catania  
Via Pisacane 1, 95122 Catania

cettina.allegra@tin.it

<sup>1</sup>albe.vala@gmail.com

<sup>2</sup>mcfloreno@virgilio.it

*Blog, wiki, videoblog, tag, feed RSS, Social Network: sono questi i libri, le aule, le penne e i diari dei nuovi learning format verso il web 2.0. Al contempo, la crescente integrazione tra l'interattività reale del web e l'alta qualità multimediale del mezzo televisivo consentono la creazione di format TV interattivi [Web TV] di grande potenzialità formativa, che si caratterizzano per la dinamicità dell'on-line, l'interazione, l'impatto emozionale e comunicativo delle immagini video.*

## 1. Introduzione

Le grandi innovazioni tecnologiche degli ultimi anni hanno reso alla portata di tutti non solo la fruizione dei linguaggi della musica, della comunicazione e dell'arte, ma anche la loro possibile produzione. Una smisurata rivoluzione che sta cambiando le nostre abitudini culturali e sociali e che si esprime, proprio in termini produttivi, in un diffuso fermento di creatività, che coinvolge e ha come protagonisti soprattutto i giovani. Un fermento, una rivoluzione che non possono rimanere fuori dalla scuola.

I giovani, infatti, sempre più padroni delle tecnologie e delle conoscenze che al loro utilizzo sottendono, sono oggi i soggetti attivi di questo processo relazionale, informativo, comunicativo, estetico, che ha come terreno di espansione le possibilità offerte dalla rete.

La comunicazione stessa, le arti, la musica, la letteratura, le scienze e gli eventi che le contengono, escono dal confine del luogo, del supporto su cui vengono riprodotti, per entrare nella rete.

E' per questo motivo che è nata la WebTV [Pascottini 2007], con l'obiettivo di mettere questa rivoluzione culturale e tecnologica sempre più al servizio della didattica, della scuola e dei soggetti che in essa vivono e operano.

La WebTV è qualcosa di molto simile ad una trasmissione televisiva, con la sostanziale differenza che non c'è bisogno di sintonizzarsi su una frequenza ad una certa ora e in un dato luogo per poter vedere il programma preferito, ma è sufficiente andare su Internet, scaricare gli episodi che interessano (video on demand), per poi rivederli comodamente quando e dove si preferisce, oppure assistere alla programmazione che si ripete ciclicamente

[Tessarolo 2007]. I contenuti a richiesta possono essere scaricati, utilizzati in classe o visti, oltre che sul PC, anche su Ipad, lettori mp4, palmari e cellulari.

Da due anni presso L'ITIS 'S.Cannizzaro' di Catania è stata implementata una WebTV (<http://www.cannizzaroct.org/webtv>), che risulta essere un punto di incontro e di riferimento per gli studenti dell'Istituto. E' gestita in quasi totale autonomia dagli studenti, che realizzano personalmente i video o li raccolgono su internet e, dopo averli valutati, li mandano in onda.

Attraverso la WebTV non solo si pubblicizzano tutti gli eventi scolastici, ma vengono mandati in onda anche video-lezioni personalmente realizzate dai professori o dagli alunni.

Un ottimo strumento per coinvolgere gli studenti, che davanti a una telecamera riescono in modo molto naturale a parlare, partecipare ed esprimersi.

Inoltre, attraverso l'integrazione con la piattaforma di e-learning, i file video possono essere arricchiti da immagini, audio, documenti in pdf e link a pagine web, in tal modo lo strumento della WebTV non è più fine a se stesso, ma diventa parte di un progetto didattico a tutto campo.

In questo contributo, si vuole:

- Descrivere la realizzazione, l'organizzazione e la gestione della WebTV da parte degli studenti redattori.
- Analizzare le modalità di selezione-realizzazione dei video da mandare in onda (avvalendosi di strumenti web2.0 quali wiki e social network)
- Mostrare come è stata realizzata l'integrazione della webTV con la piattaforma di e-learning.
- Esplorare alcuni esempi.

## **2. Nuovi learning format verso il web 2.0 e la webTV**

La tecnologia Web 2.0 [O'Reilly 2005] è associata a cambiamenti significativi nella natura dei discenti contemporanei, o 'nativi digitali', cresciuti in un mondo di computer, telefonia mobile e internet, che oggi conducono una vita legata ai media digitali. Questi ragazzi hanno poco in comune con le vecchie generazioni di 'immigrati digitali', che hanno adottato i media digitali più tardi nella loro vita dopo esserne cresciuti senza.

Per i nativi digitali la simbiosi con la tecnologia è stata completamente metabolizzata, mutando agilmente con essa, cosicché la loro aspirazione è che tutti gli aspetti della loro vita, le loro attese, le loro necessità, i loro progetti e le loro ambizioni siano assistite dalla tecnologia, compresi l'apprendimento e l'educazione.

In buona sostanza, i giovani oggi si aspettano che l'apprendimento sia personalizzato, accessibile on-demand e disponibile in qualsiasi momento, in qualsiasi luogo ed a qualsiasi ritmo.

Questi cambiamenti introdotti dall'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nell'apprendimento, sollecitano una riforma dell'istruzione e, in particolare, la riorganizzazione dell'offerta educativa, utilizzando ambienti e spazi on-line.

La didattica *al tempo del web 2.0* non è compatibile con sistemi didattici statici, né con programmi di insegnamento formalizzati e non adattabili alle esperienze degli studenti. I sistemi didattici tradizionali, che riproducono gerarchie di ruoli troppo rigide, non sono in grado di trasmettere capacità di orientamento nei flussi della conoscenza – capacità oramai divenute indispensabili. Ciò che occorre è una nuova didattica, che conduca ad un "apprendimento creativo".

Tipica caratteristica del Web 2.0 è la valorizzazione della dimensione sociale della rete, considerata come una realtà generata dalla collaborazione di tutti i suoi fruitori che, contestualmente, assumono anche la veste di costruttori.

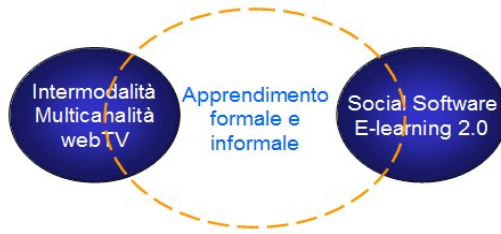
Esempio di questa concezione sono le varie forme di social network diffuse recentemente in rete. I nuovi media che interpretano questa tendenza sono di differente natura, accomunati dalla stessa capacità di aggregare gli utenti e ciò che essi realizzano: gli utenti diventano, così, la vera forza della rete.

Un fenomeno che sicuramente ha fornito un forte impulso è stata la capacità di negoziazione e la condivisione di file multimediali - in particolare download di musica e video- che hanno stimolato la crescita della produzione amatoriale di tali materiali. Per soddisfare questo interesse sono stati immessi sul web un certo numero di strumenti che, in qualche misura, rispecchiano i già collaudati strumenti tradizionali usati per la manipolazione dei media digitali, fornendo modalità di montaggio, editing, doppiaggio e quant'altro, fruibili direttamente tramite browser. Altri strumenti incoraggiano il mixaggio di elementi preconfezionati, presi direttamente dalla rete.

Ed ancora, la pratica del 'web mash-up' stimola gli utenti ad acquisire gli elementi multimediali esistenti in rete, assemblandoli insieme per creare un nuovo prodotto, anch'esso accessibile attraverso un browser web.

L'attività espressiva di creazione di nuovo materiale digitale è ulteriormente alimentata e sostenuta dalla possibilità di condividere, pubblicare e trasmettere le proprie creazioni attraverso siti web "dedicati", che consentono la pubblicazione dei contenuti generati dagli utenti, siano essi video, fotografie, schizzi e slideshows.

In questo scenario in continua evoluzione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, si aprono due filoni di sperimentazione applicativa: da una parte il social software e l'e-Learning 2.0 [Bonaiuti 2006]; dall'altra l'intermodalità e la multicanalità, ovvero l'utilizzo e l'integrazione di diversi canali, quali il web, il mobile, il digitale terrestre, il satellite e la WebTV (o IPTV) [Harte 2005]. Le suggestioni dell'e-Learning 2.0, tra costruttivismo, riflessività e co-partecipazione, portano da un lato ad una maggiore opportunità di fruire e di personalizzare l'accesso ai "saperi" ed alle comunità e, quindi, ai processi di apprendimento individuale, e dall'altro ad una valorizzazione dei processi di costruzione congiunta, in termini sia di combinazione sia di socializzazione dei saperi. Parallelamente, le opportunità tecnologiche di ampliamento delle potenzialità del web, così come la sua integrazione con altri canali quali il digitale terrestre, il satellite, la WebTV ed il mobile, offrono nuovi spunti per la progettazione e lo sviluppo di sistemi complessi di erogazione della formazione.



**Fig1**

Nel presente contributo, tali scenari ed opportunità di sviluppo delle tecnologie dell'ICT per la formazione vengono descritti attraverso un esempio applicativo di utilizzo in termini di impatto sui modelli e processi di apprendimento, formale e non formale, sia a livello individuale che organizzativo.

Così come evidenziato nella Figura 1, si vuol fare emergere la potenzialità innovativa delle soluzioni tecnologiche attraverso una lente di ingrandimento, che focalizzi l'attenzione sui processi di apprendimento che si attivano e che creano conoscenze e comportamenti. E' un apprendimento formale e informale: la vera sfida è quella di proporre nuovi metodi e mezzi non solo per erogare e condividere conoscenza, ma anche per creare e valorizzare processi di apprendimento individuali e collettivi.

Le considerazioni fin qui condotte su tecnologia, formazione e processi di apprendimento si arricchiscono ulteriormente se la rete (e le sue potenzialità) viene riconsiderata in termini di hub, ovvero come collettore di contenuti e punto di convergenza di processi formativi che integra anche altre tecnologie e canali, quali il mobile, la web tv, etc.

### **3. La WebTV a scuola**

Principalmente, la WebTV a scuola è nata per promuovere azioni di sensibilizzazione e di coinvolgimento della realtà scolastica all'uso dell'audiovisivo come strumento didattico, in particolare per utilizzare la tv e WebTV quale opportunità per realizzare una più effettiva partecipazione di docenti e studenti della scuola, sia del biennio che del triennio, e per favorire un diverso e moderno protagonismo della realtà scolastica.

La realizzazione di un video a scuola, offre la possibilità di attivare esperienze educative e formative, negli ambiti disciplinari, con l'utilizzo delle tecnologie più innovative; permette di potenziare gli ambiti relazionali e innalzare i livelli cognitivi degli studenti; facilita l'apprendimento e stimola le capacità comunicative di studenti e professori; favorisce la partecipazione attiva di ogni alunno alla vita culturale e relazionale della classe. Insomma, permette una migliore qualità della vita a scuola.

Gli utilizzi e i benefici di una webTV scolastica sono davvero straordinari:

- per sperimentare nuove modalità di comunicazione,
- per dar voce a studenti ed insegnanti,
- per mettere in risalto ciò che di buono e positivo c'è a scuola,

- per contrastare fenomeni di bullismo,
- per favorire la partecipazione alla vita civile,
- per favorire la partecipazione e la divulgazione di best practices "dal basso",
- per incentivare una **"tv dal basso"**, ossia di un evento in cui gli studenti e i partecipanti sono protagonisti attivi e vivaci collaboratori;
- per una **tv fatta dai giovani** per i giovani.

L'obiettivo principale è quello di educare gli alunni all'utilizzo consapevole del web e dei media, per favorire e promuovere la padronanza dei linguaggi della multimedialità e diffondere la capacità di comprendere e usare diversi strumenti, nuovi stili cognitivi nello studio, nell'indagine, nella comunicazione e nella progettazione.

Essi imparano a lavorare come un gruppo unito, apprendono ad interagire e ad autogestirsi, affidandosi vicendevolmente compiti da portare a termine; imparano a portare avanti un progetto che, oltretutto, li costringe a rispettare delle scadenze fisse (la preparazione della scaletta della settimana ha una scansione precisa); imparano a gestire la propria emotività (davanti ad un microfono e a una telecamera ce n'è sempre tanta): questo può aiutarli indirettamente ad autocontrollarsi durante le interrogazioni a scuola. Possono sentirsi più motivati ed interessati alle attività di apprendimento, dal momento che i giovani dimostrano generalmente propensione verso l'uso delle nuove tecnologie: avviene, infatti, una forma di auto-educazione ad un uso positivo, critico ed efficace di tecnologie di per sé molto diffuse fra i ragazzi, ma che non sempre risultano utilizzate con giudizio.

Gli alunni, inoltre, si esercitano nell'uso della lingua orale e scritta. Il confronto con l'arte della scrittura e con la grammatica italiana è continuo, poiché il materiale raccolto va poi trasformato in un dialogo, in una descrizione o in domande per un'intervista; migliorano la propria dizione (l'inflessione dialettale non si dovrebbe sentire in TV).

Relativamente all'informatica, gli alunni apprendono l'uso di strumentazioni come la telecamera, nonché alcune tecniche di montaggio e di manipolazione dei file audio/video; imparano a realizzare una trasmissione televisiva; apprendono come ricercare nella rete e condividere contenuti video, così come saperne costruire e realizzarne uno, diventando autori ed editori di contenuti multimediali.

Il docente è chiamato a partecipare attivamente al progetto, mettendosi alla prova e avendo così la possibilità di valutare non soltanto gli apprendimenti degli alunni, ma anche l'efficacia della propria proposta didattica, introducendo, in itinere, gli opportuni correttivi.

### 3.1 Come si svolgono le varie attività

A seconda della tipologia di video da realizzare, l'organizzazione e l'impegno degli studenti e dei docenti varia.

I video mandati in onda sono:

- Video selezionati da Youtube (esperienze di altre scuole, video didattici, ricreativi, nuovi prodotti o aggiornamenti)

- Video di attività scolastiche (eventi, incontri, seminari)
- Video autoprodotti dagli alunni (condivisione di esperienze personali)
- Video didattici (registrazione di lezioni, descrizione di utilizzo di software)
- Interviste
- Videogiornali

Gli studenti, una volta scelto l'argomento da trattare o il video da proporre, si dividono i compiti all'interno dell'argomento scelto, fanno una ricerca delle fonti (internet, giornali, altre fonti cartacee, interviste a testimoni, altro), da cui trarre informazioni e notizie eventualmente approfondiscono singolarmente o in gruppo il materiale raccolto.

Il materiale viene raccolto in un Wiki e condiviso all'interno di un gruppo opportunamente creato sulla piattaforma di Social Network della scuola (<http://www.cannizaroet.org/socialnet>) e attraverso un forum di discussione, dove tutti gli alunni hanno la possibilità di parlare ed esprimersi liberamente, con il professore che funge da moderatore e stimolatore della conversazione. Vengono fatti i primi montaggi e prove di trasmissione, in cui si verifica la durata dell'episodio e la qualità del materiale raccolto (con eventuale selezione di ciò che va tenuto e di ciò che va scartato), tutto questo utilizzando un'ulteriore applicazione, fruibile online attraverso il Social Network che permette il montaggio e la condivisione di video. Finalmente verrà effettuato il montaggio definitivo, con aggiunta di musica e commento sonoro.

Dietro le quinte agisce sempre il professore, attraverso un sapiente lavoro di regia. E' lui a guidare i suoi studenti durante il percorso, ad assegnare loro gli argomenti su cui ricercare informazioni, che saranno poi trasformati in filmati, prima di essere pubblicati sul Web. I docenti fanno delle proposte, ma lasciano che siano gli alunni a selezionare quella che considerano più interessante o vicina ai loro interessi. I docenti distribuiscono i lavori da svolgere, rispettando i ruoli all'interno del gruppo, ruoli che i ragazzi talvolta si assegnano da soli secondo le attitudini di ciascuno: alcuni si occuperanno di ricercare le informazioni sull'argomento scelto, altri di farne dei monologhi o dialoghi da registrare, altri ancora di recitarli come speaker di radio per metterli come sottofondo descrittivo alle immagini che scorrono sul video ed altri, più portati verso la scienza informatica e l'uso del computer, hanno il compito di eseguire le riprese e di montare i contenuti multimediali prodotti..

### **3.2 Utilizzo e valutazione dei video prodotti**

I video didattici realizzati, oltre che essere visti sulla WebTV, possono essere selezionati e condivisi dalla comunità degli insegnanti e degli studenti sul Social network della scuola. E' possibile assegnare a ciascun video dei tag e dare loro una valutazione, commentare i video (ad esempio con note sul loro uso didattico), creare dei gruppi a seconda delle discipline insegnate, discuterne in un blog.

Possono essere utilizzati all'interno dei corsi creati sulla piattaforma di e-learning (<http://www.cannizaroet.org/elearning>) integrandoli con altro

materiale didattico o di approfondimento (pdf, link a pagine web,...), e test di valutazione.

L'eventuale valutazione degli alunni coinvolti nelle attività con la WebTV, tiene conto dei loro progressi registrati in ambito cognitivo e relazionale, del divertimento e della soddisfazione suscitati negli studenti e nell'insegnante, dei giudizi degli utenti della WebTV, della qualità dei contenuti proposti e dei risultati ottenuti nell'uso della strumentazione di registrazione e dei software per la gestione del sito.

In un'attività del genere – ma questa dovrebbe essere una prerogativa di qualsiasi insegnamento – la soddisfazione per ciò che si è riuscito a creare è un elemento dal quale non si può prescindere. Arriva poi il giudizio di chi usufruisce del prodotto. L'essere sottoposti alle critiche di chi fa un uso attivo di ciò che è stato realizzato, specialmente se trattasi di coetanei, è uno stimolo a migliorarsi e un indicatore della qualità dei contenuti proposti: chi meglio di un alunno può, in certi casi, giudicare un suo pari?!

### 3.3 Sviluppi futuri

La potenzialità di una WebTV è associata ad un utilizzo educativo ed anche di sviluppo di metodologia dell'educatore e della scuola a 360°. Il fine principale è quello di ampliare e avvicinare in maniera tecnologica e più "ludico tecnologico" anche la WebTV alla didattica quotidiana. La WebTV potrebbe essere associata ad un utile strumento di registrazione delle lezioni in classe e poi veicolate agli studenti, come ulteriore feedback di istruzione. Immaginate il "cyber Pierino" un po' nulla facente ma con il suo fedele cellulare che si ripassa la lezione non seguita nel reale, e che ha la possibilità di correggere la sua politica di apprendimento. Oppure creare lezioni in remoto per potenziali alunni disabili o corsisti privati. Il beneficio porterebbe anche a curare la qualità delle lezioni e indurre i docenti a cambiare ed evolvere la docenza con impostazioni più vicine ad una "clientela" oggi decisamente lontana anni luce come attenzione e rendimento rispetto al passato.

Si potrebbero immaginare le lezioni trasmesse in diretta, oppure dei semplici format educativi dove i protagonisti sono i ragazzi e gli insegnanti, una sorta di Art Attak della didattica.

Relativamente ai cellulari il dibattito è spesso spostato su "cellulare sì, cellulare no" pochi ne vedono l'utilità didattica. Con il cellulare si possono girare dei piccoli video, i ragazzi potrebbero realizzare degli spot di utilità sociale, ricevere podcast educativi, ad esempio per l'apprendimento delle lingue straniere; su cellulari come l'iPhone si possono caricare audiolibri, fiabe sonore, file musicali, ecc. Ma ci sono ancora molte resistenze, specialmente tra il corpo insegnante che fatica ad avvicinarsi alle moderne tecnologie se non per demonizzarle.

## **4.Integrazione della WebTV con la piattaforma di e-learning e il Social Network**

La WebTV fa parte di un ambiente di apprendimento integrato composto da tre aree - WebTV, e-learning, e social network –,strutturato per essere percepito come un ambiente unico, caratterizzato da interfacce coerenti da un punto di vista grafico, accessibili a partire dall'indirizzo <http://www.cannizzaroct.org>.

Nell'ambiente sono presenti risorse formative, attività e servizi riservati agli studenti della Scuola che sono accessibili mediante l'autenticazione dell'identità personale. Una volta inserite le proprie credenziali, col sistema del Single Sign-On (SSO) lo studente può accedere alle risorse formative cui è abilitato e, quindi, a ciascuna delle aree che lo compongono, senza doversi autenticare nuovamente.

La progettazione e la realizzazione dell'ambiente didattico integrato, dei corsi e delle attività didattiche on line fanno leva su alcuni principi cardine:

a) un approccio progettuale ergonomico User Centered Design che pone al centro l'utente, le sue capacità cognitive, gli obiettivi e il contesto e che adatta la progettazione dell'ambiente didattico e delle risorse formative alle esigenze psicofisiche degli utenti;

b) un elevato livello di autonomia dei docenti e dei loro collaboratori nella progettazione didattica, nella produzione, gestione ed erogazione delle risorse e nel monitoraggio delle attività degli studenti;

c) l'adozione e l'implementazione di più modelli e metodologie di e-learning per rispondere a differenti esigenze dei docenti;

d) l'integrazione delle metodologie progettuali e di sviluppo dell'e-learning formal e informal, per sperimentare forme di E-learning 2.0 in cui, accanto ad elementi formali strutturati e organizzati, siano presenti anche componenti informali per attivare processi di costruzione e condivisione delle conoscenze;

e) l'adozione di un modello organizzativo che delinea le figure coinvolte e i relativi ruoli.

### **4.1 Area WebTV**

La WebTV è stata realizzata attraverso la piattaforma Livestream. Livestream è una piattaforma online che consente di creare e gestire un canale video in streaming con contenuti sia live sia on demand. Attraverso essa è possibile caricare e gestire i contenuti video direttamente dal Pc e da Youtube; trasmettere i video in diretta e in differita a palinsesto e on-demand; scegliere la grafica e lo stile del canale personalizzandone l'aspetto; monitorare le statistiche in tempo reale per ottimizzare la programmazione ma non solo...

I contenuti video e la loro gestione all'interno di questa piattaforma può provenire da diverse fonti:

- webcam live (una o più nella stessa e/o in diverse location e in mixing regia con altre) allo stesso modo sono riconosciute le fonti video classiche come le telecamere



- telefoni cellulari dotati di videocamera con flussi in diretta combinabili a tutti i video in emissione
- video registrati presenti sul PC
- video scaricati dai principali siti di videosharing, Youtube in primis
- audio, foto e grafica aggiuntiva

Grazie a questo, sarà possibile diventare dei registi in grado di mixare le diverse fonti per realizzare vere e proprie trasmissioni con studio, collegamenti esterni, clip, grafica overlay e contributi, insomma tutto il necessario per gestire una tv.

Il player è completamente customizzabile nelle dimensioni e colori ed è possibile inserire un plugin per abbinare una live chat e un altro per la gestione dei contenuti on demand lato utente.

Livestream permette di strutturare un vero e proprio palinsesto con dirette live alternate a programmi registrati e repliche, questa caratteristica dà una vera flessibilità nella gestione dei contenuti (non presente in piattaforme concorrenti)..

## **4.2 Area e-learning**

La piattaforma di e-learning della Scuola è realizzata con Moodle, attraverso essa è possibile gestire corsi e materiali didattici realizzati dai docenti, un repository di risorse didattiche non strutturate della Scuola, come video, podcast, slide, esercitazioni e tutorial, e una community virtuale di apprendimento in cui gli studenti, mediante strumenti di comunicazione, condivisione e interazione, nella logica del Web 2.0, possono lavorare e crescere insieme [Trentin, 2008].

## **4.3 Area social network**

Per favorire l'apprendimento informale e promuovere processi di costruzione e condivisione delle conoscenze, e l'uso di strumenti dinamici di condivisione di risorse, di costruzione partecipata di materiali didattici e di spazi sociali della Scuola, è stato implementato un social network, esso è stato realizzato con ELGG, un Social Learning Enviroment che fornisce un'infrastruttura che supporta diversi tipi di apprendimento sociale e collaborativo, offre uno spazio sicuro personale di lavoro/apprendimento per i singoli individui, nonché spazi di gruppo per progetti e gruppi di apprendimento formale, ma soprattutto offre uno spazio comunitario per l'intera organizzazione scolastica. Integra le social media technologies fondamentali (wiki, blog, podcast,..), e fornisce gli strumenti sociali necessari per la collaborazione e la condivisione delle informazioni, ad esempio, social networking, social bookmarking, condivisione di file, blogging e micro-blogging. Ma soprattutto fornisce un ambiente aperto e collaborativo in cui gli utenti non sono "gestiti" o "controllati", ma piuttosto "sostenuti" nel loro lavoro e nell'apprendimento.

### 3. Conclusioni

La WebTV rappresenta una soluzione multicanale, per lo più finalizzata a supportare i processi di comunicazione, informazione e formazione. Essa integra, le dimensioni formative all'interno di un sistema informativo e di servizi più ampio, mirate principalmente alla dimensione comunicativa, alla comunicazione all'interno della comunità ed al supporto alle attività di formazione/informazione erogate attraverso gli altri canali, ivi compresa l'aula tradizionale.

Ma per un utilizzo efficace in campo didattico, occorre che sia supportata e integrata con altri strumenti, quali piattaforme FAD e Social Network.

La parte "sociale" di questa applicazione è di sicuro l'aspetto più interessante. Se prepariamo un video e lo mettiamo in rete per farlo vedere a chi naviga, facciamo un primo passo molto "basic". Il passo successivo, quello davvero interessante, è arrivare a condividere gli interessi e le conoscenze con tutti quelli che guardano quel video. E' fondamentale riuscire a creare un contatto fra le persone che utilizzano uno stesso prodotto o imparano sulla stessa piattaforma: il valore aggiunto che si crea è altissimo.

Nella didattica è di sicuro **la socialità dell'apprendimento** l'elemento che fa la differenza. Se si guarda un video didattico di tre quarti d'ora da soli... insomma, non è il massimo del divertimento! Invece se, mentre si guarda il video si è in contatto con altre persone che hanno interessi e competenze simili alle nostre, con cui possiamo scambiare opinioni e feedback (e magari possiamo interagire anche con l'autore della lezione), allora sì, questo contesto accresce l'esperienza ed arricchisce il bagaglio di conoscenze!

### Bibliografia

Bonaiuti G., 2006, E-learnig 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete tra formale ed informale, Erickson, Gardolo.

Harte, L, *Introduction to IP Television*, <http://althosbooks.com/intoipite.html>, USA 2005.

O'REILLY T., What is WEB 2.0, oreillynet.com, 30 settembre 2005, <http://oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>.

PASCOTTINI C., WEB TV: la TV va su Internet, IALweb.it, 19 aprile 2007, [http://www.ialweb.it/archivio\\_scheda\\_live.asp?RecordID=6396%20](http://www.ialweb.it/archivio_scheda_live.asp?RecordID=6396%20).

TESSAROLO T., NET TV. Come Internet cambierà la televisione per sempre, Apogeo, Milano, 2007.