

Strumenti Pedagogici

Suggerimenti educativi

Come assicurare interattività nel compito

Nella lezione 2.3.3 del Modulo E-Learning vengono sia forniti suggerimenti su come creare le basi per interagire con gli studenti che descritti gli strumenti per far diventare il lettore il protagonista della storia.

Vediamo alcuni esempi.

1. **Usare oggetti che sono facilmente riconoscibili ed hanno una funzione all'interno della storia:** i lettori potrebbero essere chiamati a scegliere se e come utilizzarli.

Carlo nota uno strano oggetto mentre sta uscendo dall'ufficio dell'archeologo. "È un vecchio maleppeggio" afferma l'archeologo. "Puoi prenderlo se vuoi."



(...)

Carlo si trova finalmente di fronte a quella che probabilmente è l'entrata della tomba in cui è conservato il tesoro. Ma radici e sterpaglie lasciate crescere per anni stanno bloccando l'entrata. Carlo sta pensando di accendere un fuoco per bruciare l'erbacce e ti chiede: "pensi sia la cosa giusta da fare?"

2. **Usare alternative:** Il lettore decide come proseguire la storia, avendo la possibilità di scegliere tra due o più alternative.

Carlo vede alla sua sinistra una guida turistica che ha appena accompagnato un gruppo di visitatori. Puoi chiederle se ha visto qualcosa. Ma la sua attenzione è presa dal rumore prodotto da un uomo strano di fronte alla porta del negozio di souvenir sulla destra: indossa una t-shirt verde e sta masticando una caramella mentre continua a giocare con la carta che avvolge la caramella. Carlo deve decidere cosa fare. Cosa gli consigli?

3. **Usare test:** Il lettore deve usare la propria preparazione per passare il test.

Carlo è di fronte alla cassetta delle lettere. È chiusa da un lucchetto a 3 cifre. Cavolo! Guardando attentamente però, nota una incisione "π=". Potresti dargli un aiuto?

4. **Usare informazioni e indizi utili al proseguimento:** Chi legge attentamente saprà come proseguire; se invece una informazione non viene notata dagli studenti, potrebbero cadere in una trappola o non sapere quale percorso prendere e tornare indietro.

Carlo trova una carta di caramella per terra. Potrebbe averla lasciata il colpevole. Ma a cosa può essere utile? Sembra un po' poco per proseguire. Forse puoi aiutarlo a capire...