

Modulo 7: Pubblicazioni digitali e Ebook: realizzarli e leggerli.

Pubblicazioni e libri: realizzare e leggere ebook

[Codice Modulo EPICT: 7]

Gli strumenti di produttività ma soprattutto i software e le App per la produzione di pubblicazioni multimediali ci mettono in grado di esprimere contenuti sfruttando le potenzialità sia della multimedialità, sia dell'impaginazione grafica. Il fine della pubblicazione multimediale a Scuola è la creazione di libri di testo "fatti dagli studenti" o "dagli insegnanti" oppure la creazione di depliant che mettono alla prova la competenza comunicativa degli studenti.

Alla creazione di prodotti multimediali che saranno stampati, oggi la Scuola digitale prevede la pubblicazione on-line di ebook caratterizzati da ipertestualità e ipermedialità da fruire in ambienti on-line o off-line ma dotati di hyperlink fra le varie parti. Il docente guiderà gli studenti nella realizzazione di tali artefatti, ma anche nell'abituarsi a usare gli ebook e i contenuti digitali ipermediali come libri di testo: leggere un ebook comporta abilità e attitudini da sviluppare e che costituiscono una delle competenze dello studente di oggi.

Il docente competente nella realizzazione di pubblicazioni multi- e iper-mediali e competente nel guidare gli studenti alla loro realizzazione e fruizione è in grado di:

TEMI	ELEMENTI DI EVIDENZA
Realizzare prodotti multimediali per la pubblicazione a stampa	<ul style="list-style-type: none"> ○ guidare gli studenti a considerare il valore comunicativo di diverse impostazioni di pagina ○ guidare gli studenti a scegliere l'impostazione di pagina (il layout grafico) più adeguata rispetto ai contenuti che dovranno essere esposti e al target a cui sono rivolti: dall'impostazione generale ai caratteri, dimensioni, enfasi, colore,.. ○ guidare gli studenti a usare gli editor più adeguati alla disciplina (es.: editor di notazioni scientifiche)
Realizzare ebook	<ul style="list-style-type: none"> ○ guidare gli studenti a progettare un ebook per assicurare al fruitore una esperienza di lettura il più fedele possibile a quella sperimentata su un libro cartaceo ○ scegliere l'app per creare ebook più adeguata al contesto didattico (tempi, connessione, competenza degli studenti,...) ○ guidare gli studenti negli elementi del processo di realizzazione di un ebook: lavoro di team, cooperazione nella realizzazione dei diversi asset multimediali,.. ○ guidare gli studenti a pubblicare l'ebook scegliendo i formati più opportuni rispetto al contesto di fruizione (formati sfogliabili, multimediali interattivi, scaricabili,...)
Promuovere la lettura digitale	<ul style="list-style-type: none"> ○ allenare gli studenti all'uso degli strumenti per la lettura digitale (sottolineature, note, gestione fluida del testo - ingrandimento caratteri, retro-illuminazione, sfondo,- segnalibri,) ○ guidare gli studenti all'uso di strumenti di lettura automatica (text to speech) ○ guidare gli studenti al processo di lettura sociale e all'uso di ambienti per la lettura sociale ○ guidare gli studenti alla conoscenza e gestione di repository e librerie digitali ○ uso degli strumenti legati ai libri di testo interattivi