

SUPSI

Settimana media: griglia di valutazione

Membri del gruppo	
Titolo del progetto	
Grado di riferimento	
Valutatori	Capoatelier: Formatore: Esperto:

VALUTAZIONE

Il prodotto dimostra un uso consapevole del linguaggio mediatico utilizzato [capoatelier]			
Alcuni elementi formali dimostrano scelte inconsapevoli, rendendo il messaggio non chiaro. <i>Es. Colonna sonora incoerente con il contenuto; ambientazione "casuale", ecc.</i>	Tutti gli elementi formali dimostrano scelte consapevoli, ma non conseguentemente sviluppate fino in fondo. <i>Es. Buona scelta visiva, non coerentemente sviluppata in tutto il prodotto.</i>	Tutti gli elementi formali contribuiscono al messaggio, ma sono presenti diversi margini di miglioramento. <i>Es. Buone scelte visive, ma la realizzazione presenta diversi difetti o ingenuità.</i>	Tutti gli elementi formali contribuiscono al messaggio, creando un'esperienza significativa e convincente. <i>Es. Il prodotto supera le aspettative per qualità formali.</i>
0	2	4	6

Il prodotto è adeguato all'uso in classe nel settore scolastico di riferimento [formatore]			
Alcune elementi chiave del prodotto lo rendono incomprensibile al pubblico di riferimento. <i>Es. Uso di linguaggio scritto per la SI; ritmo narrativo troppo veloce; ecc.</i>	Alcuni dettagli potrebbero risultare difficilmente comprensibili per il pubblico di riferimento. <i>Es. Una battuta con parole difficili; un taglio "difficile" da interpretare nel montaggio.</i>	Il prodotto è comprensibile, ma alcune ambiguità non volute rendono il messaggio non chiaro. <i>Es. Un elemento chiave della narrativa potrebbe essere male interpretato.</i>	Il prodotto risulta completamente adeguato al pubblico di riferimento. <i>Es. Prodotto adatto agli allievi, con narrativa di complessità adeguata.</i>
0	2	4	6

Il messaggio veicolato dal prodotto dimostra una riflessione sul tema [esperto]			
Il messaggio non è in relazione con il tema di lavoro o presenta elementi errati. <i>Es. Lavoro fuori tema, che solo marginalmente tocca il tema, o con dati/argomentazioni errate.</i>	Il messaggio è relativo al tema di lavoro, ma è superficiale o scontato. <i>Es. Il messaggio non dice alcunché di nuovo o significativo, è "mainstream".</i>	Il messaggio è relativo al tema di lavoro e interessante, ma ambiguo e non chiaro. <i>Es. Il messaggio mostra una buona riflessione, ma non risulta del tutto sviluppato.</i>	Il messaggio offre un contributo chiaro e articolato sul tema di lavoro <i>Es. Il messaggio offre validi spunti di lavoro ed è ben documentato.</i>
0	2	4	6

La scheda di presentazione comunica una concezione chiara del prodotto [formatore]			
Non è possibile identificare chiaramente un'idea-chiave e/o le scelte progettuali sono incoerenti o immotivate. <i>Es. Un video in cui si è semplicemente voluto imitare un dato film.</i>	L'idea-chiave del prodotto è confusa e/o le scelte progettuali non sembrano del tutto motivate e coerenti. <i>Es. Sembra esserci un'idea, ma non è chiara.</i>	L'idea-chiave del prodotto è chiaramente identificabile, ma non le relazioni tra essa e le scelte progettuali. <i>Es. C'è una buona idea, ma lo sviluppo del progetto non è sempre coerente con essa.</i>	L'idea-chiave del prodotto è chiaramente identificabile, così come i passaggi svolti per tradurla in un prodotto. <i>Es. Il prodotto dimostra coerenza rispetto all'idea-chiave, che è forte.</i>
0	2	4	6

Gli scenari d'uso sono realistici e creano significative opportunità di apprendimento [formatore/esperto]			
Non sono identificati scenari d'uso rilevanti. <i>Es. Gli scenari d'uso mancano o sono indicati in forma troppo sintetica da risultare banale ("può essere usato in classe").</i>	Gli scenari d'uso sono generici e non specifici. <i>Es. Viene proposto di vedere un video in classe come introduzione a un tema (va bene per qualsiasi video).</i>	Gli scenari d'uso sono specifici ma poco articolati o irrilevanti. <i>Es. Vengono proposte generiche "attività" su un dato tema, o su temi non rilevanti.</i>	Gli scenari d'uso sono specifici e ben articolati. <i>Es. Vengono menzionate attività puntuali e rilevanti, ad es. la produzione di un sequel ad un filmato.</i>
0	2	4	6

Il prodotto dimostra buone qualità tecniche [capoatelier]			
Il prodotto ha numerosi difetti tecnici che lo rendono di difficile fruizione. <i>Es. Un fumetto che non viene stampato bene, un filmato che ha 10" di nero in apertura.</i>	Il prodotto ha pochi difetti tecnici, che tuttavia risultano fastidiosi per il pubblico. <i>Es. Un singolo momento in cui l'audio ha volume troppo alto ed è distorto.</i>	Il prodotto funziona ma presenta difetti minori, che non pregiudicano la fruizione, <i>Es. Un problema di colore; un audio con un lieve fruscio, ecc.</i>	Il prodotto non presenta difetti tecnici di sorta. <i>Es. Nessun difetto tecnico (nei limiti di un prodotto non professionale).</i>
0	1	2	3

Il prodotto sfrutta risorse libere da diritti d'autore [capoatelier]			
Mancano indicazioni sui diritti d'autore	Vengono utilizzate risorse con diritti di terze parti, ma questo non è indicato correttamente.	Vengono utilizzate risorse con diritti di terze parti, ma questo è indicato correttamente.	Il prodotto è riusabile e non ha problemi di diritto d'autore.
0	1	2	3

Totale punteggio (da 0 a 36) _____

Valutazione (voto da 1 a 6): _____

COMMENTI E OSSERVAZIONI

☐ Il prodotto è divulgabile