

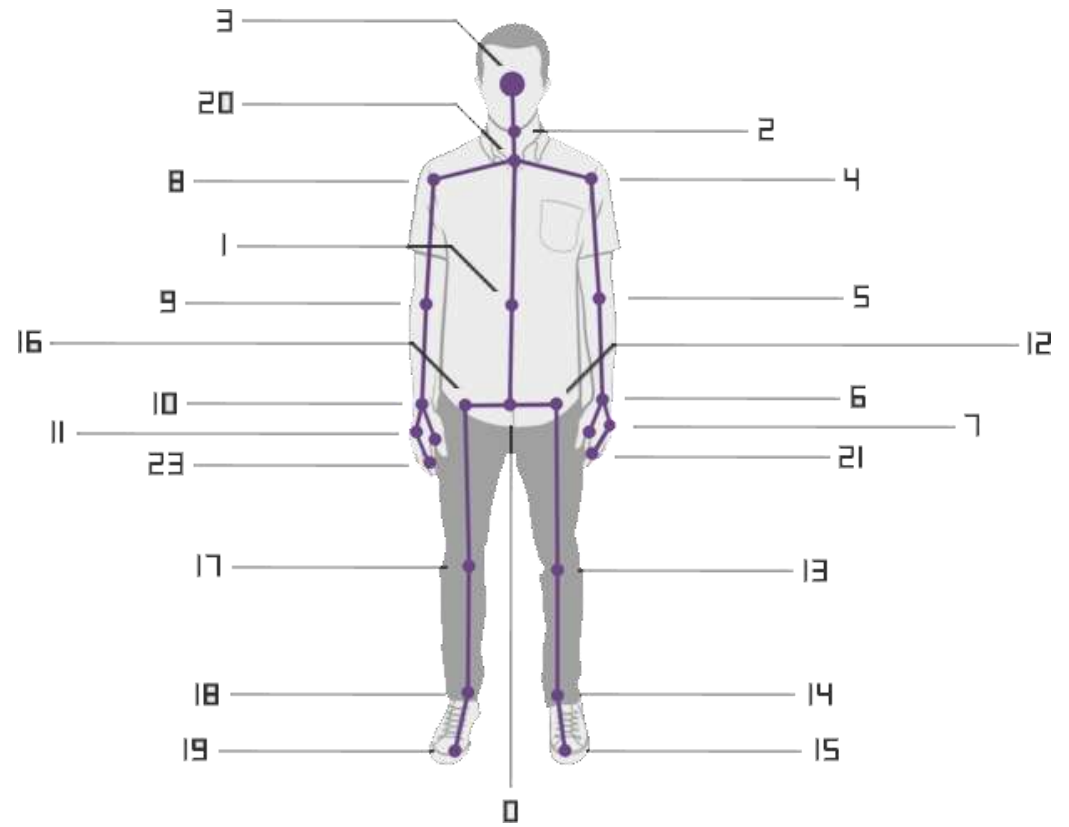
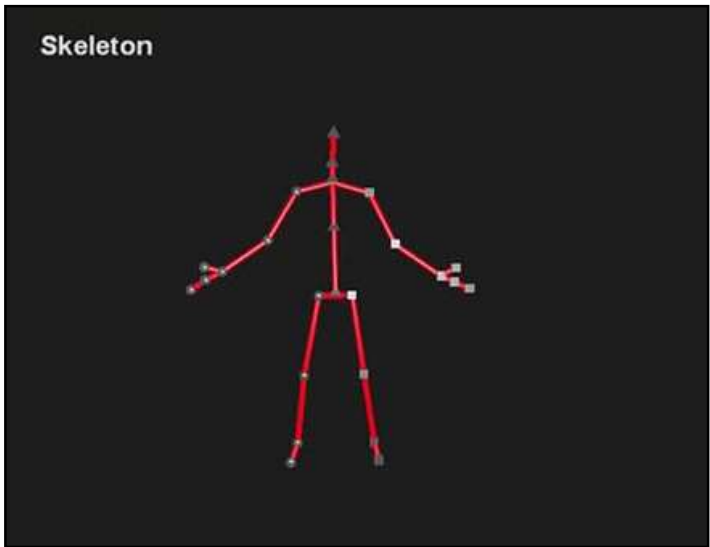
# L'uso del video per la teacher behavior analysis

P.C. Rivoltella, CREMIT, UCSC  
S. Di Tore\*, Università di Salerno  
Cagliari, 1.07.2016

# Ricerca pregressa

- Uso del video nella formazione (Rivoltella, 1998) e nell'analisi dei consumi mediali degli adolescenti (Rivoltella, 2006)
- Uso del video a supporto della ricerca di monitoraggio neoassunti (2001-2009).
- Uso del video per l'analisi dell'insegnante in situazione (Rivoltella&Ferrari, 2010; Rivoltella&Sinini, 2012).
- Uso di Kinect come supporto per la teacher behavior analysis (Ferrari, Carlomagno, Di Tore, Di Tore, Rivoltella, 2013).





lett

The image is a composite of four main elements:

- Top Left:** A video frame showing a man in a dark suit and tie sitting at a desk in a library or office setting. A woman is partially visible in the background.
- Top Right:** A 20x20 grid with a red dot located at the intersection of the 15th vertical line and the 10th horizontal line from the top-left corner.
- Bottom Left:** A line graph on a 20x20 grid. The vertical axis has an upward arrow and the horizontal axis has a rightward arrow. A green line is horizontal at the 10th grid level. A red line starts at the 5th level, rises to a peak at the 10th level, and then gradually declines back to the 5th level. A legend in the top right corner shows a red line labeled 'X' and a green line labeled 'Y'.
- Bottom Right:** A list of cognitive functions in rectangular boxes:
  - Verbale      Logico-matematica
  - Cinestetica      Musicale
  - Intrapersonale
  - Interpersonale
  - Naturalistica      Seduto
  - Esistenziale      In piedi

# Il gruppo di lavoro

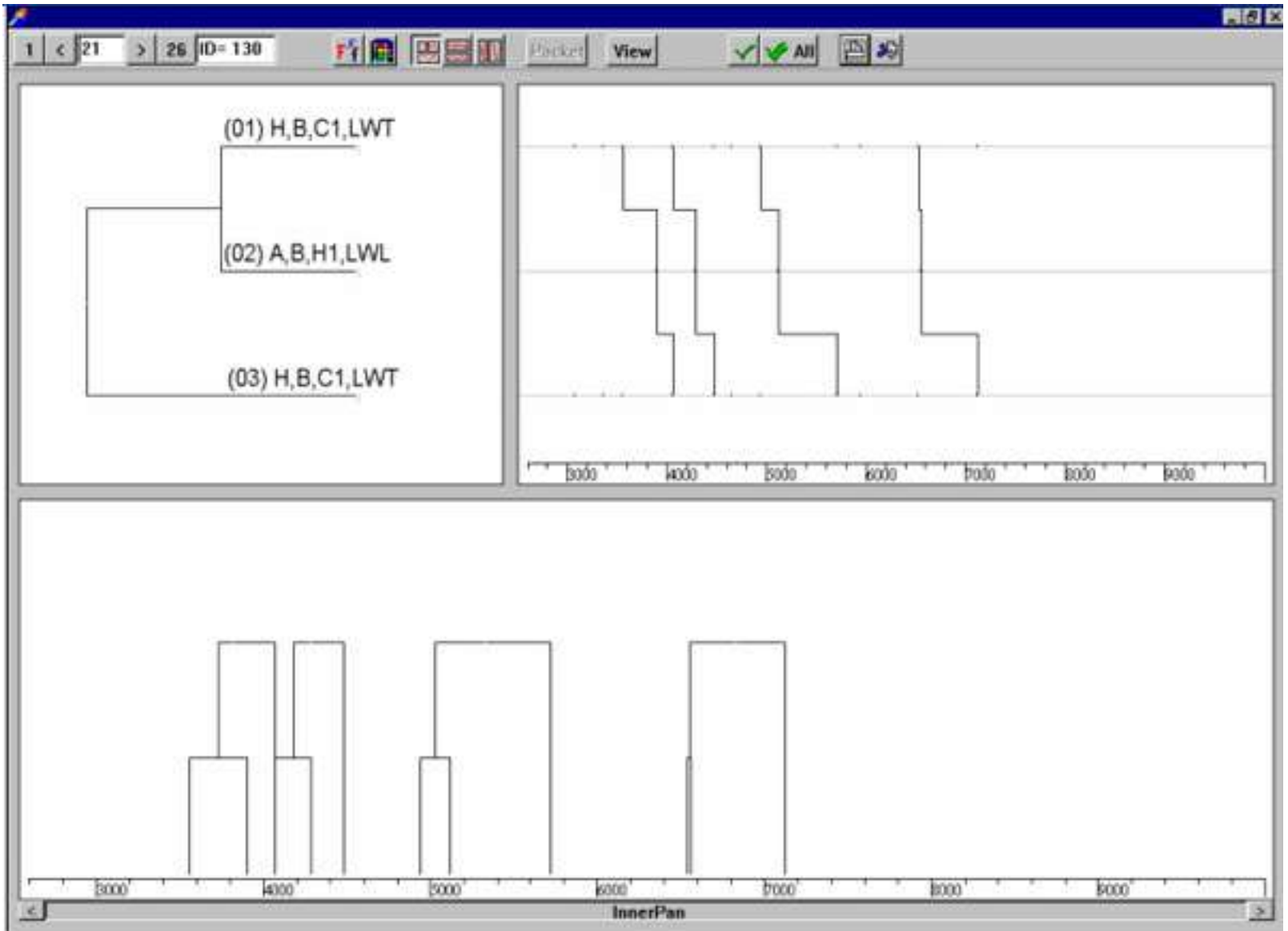
- CESCO (Centre for Studies in Communication Sciences), Univ. Milano Bicocca (pattern analysis)
- CREMIT, Univ. Cattolica (videoricerca, semioanalisi)
- UNISA (conversation analysis, analisi del movimento)

# THEME

- M. Magnusson (1993), Human Behavior Lab, Iceland University di Reykiavik
- MASI (Methodology for the Analysis of Social Interaction), nel 1995, con M. Anolli.
- Il SW viene elaborato negli anni '80 e si sviluppa attraverso l'aggregazione di una community di circa venti università, in Europa e USA
- Pattern analysis sulla base della taggatura di sequenze video
- Applicazioni standard: analisi delle emozioni, performance analysis in ambito sportivo



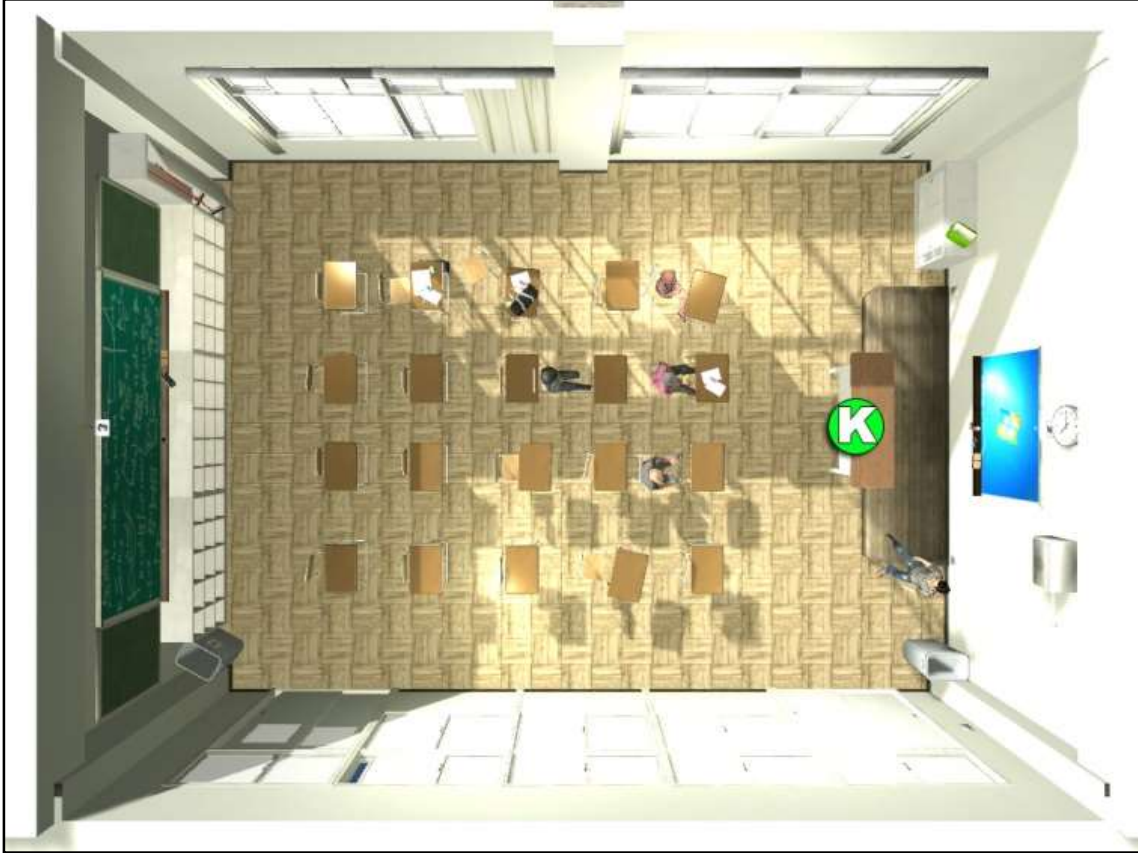




# La ricerca

- **Sviluppo**: Kinect a supporto del processo di taggatura
- **Setting**: messa a punto di un laboratorio mobile per la videoripresa (più telecamere sincronizzate da un server)
- **Tagging**: costruzione di una griglia per la taggatura dei video (analisi dei codici a livello sintattico e semantico)
- **Metodo**: messa a punto di tecniche e strumenti complementari





# Ipotesi

- Garantirsi un appoggio sull'evidenza attraverso il controllo del processo di taggatura
- Ricostruire modelli di presenza in classe attraverso la patternizzazione
- Andare in profondità attraverso i metodi di ricerca complementari

# Riferimenti bibliografici

- Rivoltella, P.C. (a cura di)(1998), *L'audiovisivo e la formazione. Metodi per l'analisi*, CEDAM, Padova.
- Rivoltella, P.C. (2006), *Screen generation*, Vita e Pensiero, Milano.
- Rivoltella, P.C., Ferrari, S. (a cura di)(2010). *Scuola del futuro? Appunti di una ricerca-intervento sull'innovazione tecnologica*. EduCatt, Milano.
- Rivoltella, P.C., Sinini, G. (a cura di)(2012). *Apprendimenti digitali? Una ricerca nella scuola primaria*. Educatt, Milano.
- Ferrari, S., Carlomagno, N., Di Tore A., Di Tore S., Rivoltella, P.C. (2013). How technologies in the classroom are modifying space and time management in teachers' experience, REM, V, 2, pp. 81-89.
- Magnusson, Magnus S. (1993). *THEME behavior research software. User's Manual—with notes on theory, model and pattern detection method*. University of Iceland, Reykjavik: Unpublished Manuscript.