

PROGETTO INFORMATICA

PERCORSO PER UN CURRICOLO DI INFORMATICA

COME INIZIARE E QUANDO

Non c'è un momento particolare per avviare i bambini all'uso del computer: i bambini sono così sensibili su questo tema, il mezzo è molto motivante, perciò è possibile iniziare subito.

COME ARREDARE L'AULA D'INFORMATICA

Abbiamo e avremo sempre meno disponibilità di compresenza con i colleghi, per cui è necessario organizzare la gestione della classe durante le ore di informatica.

Possono esserci due modi per affrontare il problema:

- 1) una strutturazione degli arredi dell'aula d'informatica (anche con un ampio tavolo) per assicurare un'attività diversificata nello stesso luogo, permettendo ad alcuni di usare i PC, a turno, e agli altri di impegnarsi in diverse attività didattiche;
- 2) un sistema organizzativo di gestione di gruppi con l'aiuto di alunni "tutor" che si occupano dei compagni, dopo essere stati preparati loro stessi.

UN PASSO DIETRO L'ALTRO

Il percorso di alfabetizzazione informatica è più facile da costruire di quello che si creda. Bisogna subito precisare una cosa: le grandi tappe vanno frazionate in piccolissimi passi, realizzati con costanza e pazienza. Ad esempio, oggi si impara ad accendere e spegnere il computer e si prova tutti, la prossima volta si ripete, la volta successiva si impara ad osservare il puntatore e usare il mouse, e si proverà tutti. Ancora più tardi si imparerà ad usare le barre di scorrimento dello schermo, in seguito a lanciare un programma e a chiuderlo. Dopo si imparerà a trascinare con il mouse un oggetto sullo schermo e si proverà tuttie così via: alla fine saremo sorpresi dalla quantità di abilità conseguite!

CLASSE PRIMA

PRE-REQUISITI

Accendere e spegnere il computer e imparare ad usare il mouse Si può iniziare fin dai primi giorni della prima elementare, quando ancora i bambini non sanno scrivere.

I bambini stanno scoprendo il proprio corpo: anche il computer ha un corpo e la similitudine con il *MOUSE-DITO* con il *VIDEO-VOLTO*, con la *TASTIERA-MANO*, con il *COMPUTER-CERVELLO*, con la *STAMPANTE-PAROLA*, con gli *ALTOPARLANTI-VOCE*, possono produrre forti e indimenticabili concetti di avvicinamento all'hardware.

ACCENDERE E SPENGERE

Possiamo usare una lezione per l'accensione e il corretto spegnimento del computer. Si accende premendo sul pulsante POWER. Si aspetta che il computer abbia avviato il sistema operativo, che la clessidra del mouse sparisca e che sul monitor appaiano le icone dei programmi. Sul monitor il puntatore-freccia del mouse è accompagnato dalla clessidra? Bisogna aspettare senza toccare nulla: aprire lo sportellino del lettore cd, potrebbe spingere il sistema a non trovarlo e potrebbe anche renderlo inattivo. Abbiate pazienza. Quando scompare la clessidra, si può fare qualsiasi operazione.

SPENGERE

Non spegnere mai il computer premendo il pulsante POWER: bisogna muoversi sempre secondo un percorso preciso, altrimenti il PC potrebbe danneggiarsi o potreste perdere dati importanti. La procedura giusta è: START o AVVIO – CHIUDI SESSIONE – ARRESTA IL SISTEMA – OK

LO SCHERMO È NERO MA SI SENTE CHE IL COMPUTER FUNZIONA?

Il computer non è spento: è entrato in funzione il sistema salvaschermo che lo rende nero, per rendergli una vita più lunga. Il computer non può essere spento solo con il tasto POWER ma bisogna muovere un po' il mouse sul tappetino e lo schermo si riaccende, oppure dare un colpetto sulla barra spaziatrice sulla tastiera, se lo schermo ritarda ad accendersi. Poi si può compiere l'operazione di spegnimento.

IL MOUSE

All'inizio il mouse può sfuggire: la freccia scappa, sembra non ubbidire. Ma appena i bambini hanno imparato a controllarlo sembrano nati con il mouse in mano, anche se alcuni hanno bisogno di un po' di esercizio.

PRIMI PASSI CON IL MOUSE CON UN GIOCO: UNA FIABA INTERATTIVA

Per facilitare il bambino ci sono in commercio prodotti per allenare all'uso del mouse. Ad esempio le *fiabe interattive multimediali*, in cui il bambino è condotto a seguire una fiaba narrata e viene invitato a far clic sulla ranocchia che saltella e gracida, sul ragno che si lancia dalla tela, sulla banderuola che sventola, sull'arcobaleno che appare, sulla barchetta che parte, ecc.. Il divertimento è assicurato e intanto il bambino ha imparato a PUNTARE e FARE CLIC sull'oggetto.

TRASCINARE

Per fare qualche esempio, esiste un bel Cd Rom: "*Il primo incontro con la matematica*" (Erickson) che propone giochi per consolidare l'abilità di PUNTAMENTO e i bambini sono invitati a manipolare degli oggetti, TRASCINANDOLI.

Il TRASCINAMENTO si compie facendo clic sul pulsante sinistro del mouse e tenendolo premuto, senza rilascio; si trascina l'oggetto nello spazio del monitor, secondo il bisogno, o la comando del gioco.

PRIMI PASSI CON LA VIDEOSCRITTURA

L'uso del computer può anche precedere l'acquisizione strumentale della scrittura, anzi, l'utilizzo della tastiera anticipa e facilita il conseguimento dell'abilità di composizione delle parole e delle frasi.

RIPETERE PAROLE

Si può avvicinare subito il bambino all'uso della tastiera: non dovrà però saltare le fasi di manipolazione tradizionale, come IL COPIARE dalla lavagna la frase, o la parola-frase, secondo il metodo del docente, tagliare, spezzare la parola, illustrare la sua esperienza col disegno e la didascalia, ecc. Ma accanto alla penna l'alunno potrà imparare ad usare la tastiera.

AVVIO DI WORD

L'insegnante accende il computer e apre WORD, fissa la tastiera sul maiuscolo e dà al carattere un corpo grande, intorno a 24, per rendere molto visibile il prodotto del lavoro del bambino. Dopo ogni lezione in classe, o una volta alla settimana, o quando si decide, secondo un criterio di significatività di intervento, il bambino copierà sul PC qualche produzione già realizzata sul quaderno. All'inizio il bambino digiterà una sola parola, poiché la ricerca delle lettere sulla tastiera richiede tutti i suoi sforzi in un'azione selettiva complessa; in questi casi è utile stimolare l'aiuto dei bambini più svelti, o che hanno più pratica, per indicare ai compagni, senza sostituirsi a loro, la posizione delle lettere. Ogni bambino può digitare una parola diversa, in modo da completare una frase con la collaborazione di tutti.

Poi si potranno colorare le parole con colori diversi, o caratteri diversi.

Procedura: SELEZIONARE LA PAROLA – FORMATO – CARATTERE (scegliere il carattere facendo clic sulla casella giusta) Dal menù CARATTERE si può scegliere l'opzione COLORE, STILE, DIMENSIONE, gli EFFETTI e vedere in ANTEPRIMA l'effetto finale - OK

Infine l'insegnante copierà la frase realizzata dalla classe, perché ogni bambino abbia il prodotto finale.

Procedura: SELEZIONARE LA FRASE – MODIFICA – COPIA. Dare Invio perché il cursore vada a capo, MODIFICA – INCOLLA. Ripetere la procedura del copia-incolla per il numero dei bambini.

Si potrà stampare la produzione quindi si taglieranno le frasi, una per bambino, e ciascuno la incollerà sul proprio quaderno, come risultato finale del percorso di scrittura.

LANCIARE UN PROGRAMMA

Già in classe prima si può avere la collaborazione di un bambino; spesso ci sono bambini svelti che si annoiano ad aspettare i compagni e vengono gratificati ad essere investiti nel ruolo di "maestri". Di solito sono quelli che sanno già usare il mouse e perciò il gioco è facile: in un momento di calma si va in aula d'informatica, si insegna ai "tutor" ad accendere il computer e si avvia l'addestramento: prima fa l'insegnante mostrando al gruppo poi viene invitato a ripetere il bambino che si sente pronto ad eseguire, quindi ripetono gli altri; il primo può suggerire e correggere, infine tutti ripetono a turno. Poi il gruppetto dei tutor è invitato a far ripetere ad alcuni compagni della classe la procedura, finché tutti avranno imparato.

PROCEDURA PER LANCIARE WORD: AVVIO – PROGRAMMI – MICROSOFT WORD SALVARE UN LAVORO

Procedura: FILE – SALVA CON NOME. Scrivere il nome nella casella che appare selezionata: NOME FILE, in basso a sinistra della finestra di dialogo che si apre con la procedura SALVA: ricordarsi di confermare il salvataggio, altrimenti il documento sarà perduto.

CHIUDERE UN'APPLICAZIONE

Una volta eseguito il SALVATAGGIO, chiudere prima l'applicazione e poi la macchina. Mai chiudere la macchina con il programma aperto.

Procedura: FILE – CHIUDI. Se non si è salvato il lavoro, il computer chiede se deve eseguire il salvataggio: è necessario rispondere di sì. Si può chiudere l'applicazione facendo clic sulla casella che contiene la X in alto a destra sulla finestra di Word. Poi si può passare alla chiusura del computer

ATTIVARE IL LETTORE DI CD ROM

All'inizio il lettore di cd verrà gestito dall'insegnante ma presto può essere affidato ai bambini tutor che di solito si scoprono molto responsabili nell'uso del materiale informatico.

Procedura per leggere un cd rom: APRIRE LO SPORTELLINO DEL LETTORE pigiando sul pulsante di apertura del cassetto. Inserire il cd, facendo attenzione che il disco sia ben alloggiato nella sede e non sporga, perché potrebbe incastrarsi e danneggiarsi. Attenzione alla manipolazione del disco, che non deve essere mai toccato nella faccia inferiore che è quella che contiene i dati; la parte superiore è quella incisa dai titoli. Chiudere il cassetto del lettore azionando sempre il pulsante di chiusura; non importa spingerlo dentro con forza, perché la slitta di avanzamento potrebbe danneggiarsi. Quasi tutti i cd moderni sono autoavvianti: sentirete partire il disco, con rumore di ventola; dopo qualche secondo lo schermo si anima con le modalità operative dell'applicazione. Si può già cliccare sulle opzioni di navigazione. Se sullo schermo niente si muove, allora bisogna attivare la procedura di lettura

PROCEDURA DI LETTURA DI UN CD-ROM: RISORSE DEL COMPUTER - UNITÀ CD-ROM (O DVD-ROM)

Doppio clic sul titolo del CD.

IL CLIC E IL DOPPIO CLIC

Per lanciare un'applicazione a volte basta un clic del mouse, sopra il titolo dell'applicazione. Ma a volte occorre un doppio clic veloce. IL DOPPIO CLIC deve essere velocissimo, perché esiste un temporizzatore che gestisce la velocità tra il primo clic ed il secondo: questo agisce da segnale per lanciare il programma. Se il tempo fra il primo clic ed il secondo è troppo lungo, il computer non riconosce il segnale di lancio e dovrete ripetere il doppio clic. È solo una questione di pratica.

CHIUDERE UN PROGRAMMA DA CD-ROM

Al termine della navigazione si deve chiudere il programma e recuperare il cd.

Procedura: FILE – CHIUDI. Oppure clic sulla casella con la X in alto a destra sulla finestra dell'applicazione. Quando il cd smette di "soffiare" e la luce del lettore si spegne, il cd rom può essere recuperato, col solito sistema di: aprire il cassetto del lettore, recuperare il cd, riporre il cd nella sua custodia, chiudere il cassetto azionando il pulsante di chiusura. Il cassetto scorrerà nell'interno della macchina

ALTRE ATTIVITÀ PER LA CLASSE PRIMA

Fin dalla prima classe i bambini, appena avranno imparato a leggere e scrivere, possono digitare le proprie produzioni, per pubblicarle sui giornalini e altro. Occorre organizzare un tempo disteso, perché i bambini imparano presto ma le loro abilità restano comunque molto semplici. Tuttavia si noterà che non è l'età ma l'addestramento che produce competenze.

CLASSE SECONDA

WORD: GIOCHI PER REALIZZARE TESTI

Se i bambini hanno avuto un po' di preparazione in classe prima ora sanno:

- ◆ Aprire e chiudere il computer
- ◆ Lanciare un programma
- ◆ Lanciare word, digitare un testo e salvare un prodotto
- ◆ Navigare in un cd

Queste abilità si possono verificare all'inizio d'anno e/o consolidare. Se il percorso non è stato fatto bisogna ripeterlo dall'inizio; magari non servirà lo stesso tempo ma occorre ugualmente lasciare al bambino il tempo

e la possibilità di esercitarsi: serviranno almeno 3 mesi per consentire un'adeguata pratica della tastiera. Se il percorso in classe prima è stato fatto, allora è possibile passare alla fase di potenziamento delle abilità di utilizzo di Word.

DALLA FRASE MINIMA AL TESTO

Il computer si presta bene a realizzare giochi di potenziamento del testo, perché il mouse può inserirsi fra le parole, aggiungerne nuove, creare modifiche strutturali, temporali, creare trasformazioni di senso, in un gioco attivo e poco impegnativo. È un gioco "pulito" in quanto al termine del lavoro il prodotto può venir stampato: tutti i bambini hanno partecipato, lavorando a piccoli gruppi e la produzione finale è bella, senza cancellature.

SI PARTE da una frase minima composta da soggetto e predicato e si arricchisce.

Esempio: UNA SIGNORA CAMMINA.

Si copia la frase e usando il mouse per inserirsi fra le parole, si aggiungono complementi, aggettivi, avverbi.

- ◆ UNA SIGNORA con il cappello CAMMINA per la strada.
- ◆ UNA SIGNORA con il cappello rosso CAMMINA con il suo cane per la strada.

Quindi si possono articolare frasi dipendenti.

- ◆ Mentre UNA SIGNORA con il cappello rosso CAMMINA con il suo cane per la strada un vento fortissimo agita le foglie sul marciapiede.

LA SCRITTURA IN COOPERAZIONE

La scrittura può essere sviluppata con il contributo di un piccolo gruppo. Ad una tastiera lavorano due o tre bambini, i quali, partendo da un'idea centrale, accolgono altre idee. Uno di loro fa da "scriba", oppure il ruolo di digitazione può essere svolto a turno. Ognuno deve proporre almeno un'idea, una frase in tema con l'argomento. Alla fine del gioco, dalla frase minima si sarà arrivati ad un testo, fatto in gruppo, che potrà essere stampato.

LA STESURA DI UN TESTO

Lo stesso sistema della scrittura cooperativa può essere usato per produrre testi argomentativi. Si parte da un'idea centrale; viene digitato il testo di partenza; a turno ogni alunno esprime il proprio punto di vista o idee collegate alla prima idea; le frasi vengono digitate secondo la successione dei turni di parola. Al termine della produzione della lista di idee, esse sono sistemate secondo collegamenti logici o relazioni.

Procedura per SPOSTARE LE FRASI

SELEZIONARE LA FRASE. Senza perdere la selezione, FARE CLIC sulla frase selezionata, **NON LASCIARE IL MOUSE, MANTENERE PREMUTO IL PULSANTE SINISTRO e TRASCINARE LA FRASE** lungo il testo finché il cursore arriverà al punto scelto. **LASCIARE IL MOUSE:** la frase sarà spostata nel punto desiderato. Nello spostamento il cursore cambia: accanto alla freccetta c'è un'icona di documento. Quando il pulsante del mouse viene lasciato, la frase è inserita fra le altre. Durante gli spostamenti il cursore diventa una barra verticale che scorre fra il testo. Quando tutte le frasi sono sistemate, secondo un senso logico, il testo può essere perfezionato con aggiunte o modifiche. Al termine il lavoro sarà articolato, pulito, soddisfacente: può venir stampato e incollato sul quaderno.

IL TESTO INDIVIDUALE

Un lavoro in gruppo è preliminare al lavoro individuale. Tutto il gruppo esce rafforzato da questa collaborazione: soprattutto i bambini meno espressivi mostrano progressi. Il bambino meno espressivo produce poco all'inizio; ma la fase finale è molto più ricca mentre anche la competenza linguistica del bambino più espressivo alla fine apparirà migliore.

TESTO NARRATIVO E TESTO DESCRITTIVO

Questa tecnica può essere utilizzata per il **TESTO NARRATIVO**, con il sistema di digitare le fasi narrative che vengono costruite da ciascuno e mettendole poi in ordine cronologico. L'arricchimento testuale può essere fatto aggiungendo i connettivi temporali, correggendo i tempi dei verbi e la concordanza con i soggetti. Nel testo descrittivo si può utilizzare, come variante di gioco per arricchire il lessico, l'inserimento dei dati sensoriali (visivi, uditivi, olfattivi,.....).

L'ASPETTO TIPOGRAFICO

Quando i bambini hanno imparato a pianificare e scrivere i propri testi, l'attenzione può rivolgersi sull'impostazione tipografica, per dare inizio ad abilità di formattazione del testo. I TITOLI possono essere COLORATI o modificati con VARIAZIONI DI CARATTERE.

Procedura: FORMATO – CARATTERE. Fare clic sulla scelta nella caselle del CARATTERE o della DIMENSIONE o del COLORE – OK per salvare le varianti.

FORMATO – PARAGRAFO. Fare clic sul menu a discesa e scegliere A SINISTRA A DESTRA CENTRATO, GIUSTIFICATO, per definire la disposizione del testo. OK per salvare le varianti.

GIOCHI LOGICI E DI ABILITÀ: PC GENIUS E ALTRO...

Tutti i giochi di costruzione di abilità possono essere usati per stimolare nuove competenze. Fra questi può essere incluso un cd rom come PC GENIUS ma ogni giorno escono cd rom per giochi didattici interessanti. Bisogna però stare attenti a non scaricare troppi materiali sul disco rigido, per non sovraccaricarlo, perché potrebbe diventare lento e bloccarsi se pieno di programmi.

USO DELLA POSTA ELETTRONICA

A questa età, Internet può essere introdotto per l'uso della posta elettronica. I bambini sono contenti di spedire posta e di riceverne, inviando testi, poesie, racconti inventati da loro, scambiando messaggi o esperienze. È un sistema divertente per indurre alla socializzazione, per aprire gli orizzonti spesso ristretti e limitati e nello stesso tempo per stimolare una condivisione di esperienze.

Procedura: Aprire OUTLOOK EXPRESS – FILE – NUOVO MESSAGGIO. Si apre la finestra NUOVO e nella riga con la A si scrive l'indirizzo elettronico del destinatario. Nello spazio OGGETTO scrivere un breve titolo sull'argomento del messaggio. Nello spazio bianco, tutto quello che volete. Al termine; clic su INVIA.

CLASSE TERZA

MIGLIORAMENTO DELLE ABILITÀ DI USO DELLA VIDEOSCRITTURA E DI WORD

In terza si possono avviare le competenze anche per l'aspetto tipografico della produzione testuale, iniziando tecniche di sistemazione della pagina, l'allineamento, l'uso degli stili nei caratteri, le colonne, ecc. Naturalmente il lavoro di formattazione è secondario alla realizzazione di abilità di creazione testuale: word deve servire per potenziare e migliorare la produzione linguistica; in seguito viene l'abbellimento tipografico, anche se quest'ultimo concorre ad incoraggiare la produzione, perché restituisce il piacere di scrivere, attraverso la gratificazione prodotta dalla possibilità di condividere e pubblicare i propri testi.

Dall'attività di costruzione di testi collettivi in classe seconda, i bambini hanno imparato a produrre ed ordinare le idee, a coordinarle secondo ragionamenti e classificazioni. In terza questo lavoro può essere rafforzato e completato, anche perché i bambini saranno sempre più veloci nell'uso della tastiera. Bisogna perfezionare la tecnica della revisione, utilizzando l'inserimento di nuove parole, di pezzi di frasi, di correzioni, di successivi ampliamenti: questa tecnica prende il posto della vecchia brutta copia, abbreviando i tempi di produzione e migliorando il rapporto con la correzione. Infatti un testo rielaborato utilizzando il mouse, la correzione a video, sfruttando le possibilità di word risulta di gran lunga più accettabile, più bello, più gratificante anche nell'aspetto, di un testo continuamente modificato da correzioni e correzioni sulla carta. Questo può essere il momento buono per stimolare l'attenzione verso la correttezza ortografica, grazie alla possibilità, offerta da word, del correttore digitale e del Thesaurus. Il software infatti è dotato di un vocabolario che, alla digitazione di ogni parola, ne controlla la correttezza; se il termine appena digitato contiene un'imperfezione, il correttore non lo riconosce e lo sottolinea con una linea a zig zag rossa.

L'insegnante può soffermarsi su questo particolare e spingere i bambini a riflettere su un possibile errore ortografico o di digitazione. A volte anche le parole corrette sono sottolineate, perché sono parole che non appartengono al dizionario presente nel Thesaurus: in questo caso il PC non le riconosce e le definisce non corrette. Succede con molti nomi propri, di paesi, di cognomi. Perciò il bambino dovrà riflettere e controllare ciò che ha scritto; è un sistema di autocorrezione rapido ed efficace.

IL RIASSUNTO

Se l'uso della videoscrittura è utile a stimolare la produzione linguistica, la tecnica inversa, cioè quella della sintesi, è adatta alla formazione di abilità di "contrazione" linguistica, come il riassunto.

Possiamo prendere un testo qualsiasi e inserirlo in ogni computer. Leggiamolo con i bambini e cerchiamo di comprenderlo, secondo le solite tecniche. Dopo questa prima fase di lavoro, prepariamoci a "smontarlo", o meglio a cancellare, adoperando il mouse, tutte le parti che si possono eliminare, senza che cambi il senso e il messaggio testuale.

Procedura: ogni periodo viene letto attentamente e sono analizzate le parti del testo che possono essere eliminate senza trasformare il messaggio.

Prima si evidenziano le parole che possono essere cancellate: **doppio clic sulla parola** per selezionarla; un colpo di barra spaziatrice o un clic sul tasto CANC e la parola sparisce.

Se si decide di eliminare un pezzo di testo occorre **selezionare trascinando il mouse sopra le parole** da far scomparire.

Se è un intero paragrafo da cancellare: **si trascina il mouse in verticale lungo il bordo sinistro della pagina**, per evidenziare un blocco di testo più lungo poi diamo un colpetto di barra per togliere le parti evidenziate.

Ad ogni operazione bisogna rileggere il testo rimasto, per verificare l'efficacia operativa, fare convenienti modifiche.... Questa procedura può essere ripetuta, finché il testo risulta così stringato da non poter essere ulteriormente ridotto. Il risultato finale sarà confrontato con il testo di partenza, per verificare le grosse differenze fra un brano e la sua sintesi. Tale lavoro, fatto a video, rappresenta una tecnica assai efficace per aiutare i bambini che hanno difficoltà a riassumere ma migliora tutta la classe, soprattutto se è possibile lavorare a piccoli gruppi di due o tre alunni per computer. All'inizio questa tecnica deve essere adoperata per testi molto brevi, composti da una sola frase; poi l'esercizio proseguirà su testi più lunghi e complessi, fino a giungere, al termine della classe quinta, a riassumere brani molto articolati.

L'ESERCIZIO RIPETUTO

È necessario precisare che non basta una sola operazione di questo tipo, per indurre la capacità. Bisogna ritornare sulla tecnica, con altri e numerosi interventi, per consentire ai bambini meno ricettivi un opportuno esercizio; altrimenti tutto è presto destinato a essere dimenticato.

IL CONTROLLO DEL TESTO

Dopo ogni intervento di modificazione testuale, il testo a video può essere stampato, in modo da permettere, in seguito, la possibilità di riflettere sull'operazione di **REVISIONE**. Quando un bambino produce non ha un'idea appropriata delle possibilità di miglioramento della sua produzione: il suo testo, la sua descrizione, la sua cronaca sono buoni, così come gli escono dalla penna. L'esercizio della revisione lo porterà a tornare indietro, a ripercorrere le proprie espressioni, a riflettere sui propri pensieri, in modo da rielaborarli da un punto di vista linguistico.

La correzione tradizionale può essere vissuta come un obbligo che lo infastidisce, perché si rivolge a un prodotto che vede realizzato sulla carta e che gli sembra già fatto bene così com'è. Ci sono bambini che non vedono gli errori sulla carta e per infinite volte l'insegnante deve portare la loro attenzione sulle stesse difficoltà ortografiche. Il computer, invece, evidenzia subito l'errore, che il bambino corregge con il mouse. Alla fine del lavoro lo sguardo viene attirato dalle linee a zig zag rosse sotto le parole sbagliate in modo da incitare l'autocorrezione.

Inoltre il bambino può rileggere il testo a video, a voce alta, circondato da alcuni compagni; gli alunni interagiscono fra di loro, qualcuno "afferra" al volo le frasi che scorrono male, i difetti di concordanza; qualcuno suggerisce, si modifica facilmente con il mouse, si aggiunge, si toglie, si inseriscono abbellimenti espressivi, in un gioco che porta ricchezza a tutti.

Anche in questo caso, due stampe, una prima ed una dopo, stimolano la consapevolezza sulla capacità di elaborazione testuale e spesso rendono gratificazione, molto di più di una brutta copia scarabocchiata.

L'USO DEL THESAURUS

Dopo aver scritto un testo si può svolgere un'altra revisione, adoperando uno strumento presente in Word che funziona da vocabolario. Questo intervento è molto utile per eliminare le ripetizioni e le imperfezioni espressive: è un lavoro che può essere iniziato in terza o più tardi secondo il tempo disponibile, le difficoltà...

Procedura: si seleziona una parola: dal menù STRUMENTI – LINGUA – THESAURUS.

Appare una finestra suddivisa in altre due finestre: in quella di sinistra appare la nostra parola selezionata, in quella di destra viene proposto un termine simile, un sinonimo, oppure un vocabolo più adatto al contesto, oltre che idonee spiegazioni per un uso corretto. Questa tecnica, che può essere proposta sotto forma di gioco, è un'occasione di esercizio di REVISIONE testuale. I bambini ripetono spesso gli stessi termini per descrivere e narrare situazioni anche diversissime. Basti pensare a quante volte dicono "cosa" o "fare".

L'insegnante può anche preparare delle **schede digitali** in questo modo:

Procedura: scegliamo un testo, secondo la classe, e sostituiamo tutti i termini possibili utilizzando le parole più frequenti nel linguaggio dei bambini. Il testo sarà caricato su tutti i computer. I bambini, divisi a

gruppetti, utilizzando il Thesaurus, sono invitati a rielaborare il testo proposto dall'insegnante, cercando di sostituire le ripetizioni, con parole più adatte.

Alla fine il prodotto verrà salvato: FILE – SALVA, infine sarà stampato e confrontato con il testo originale. In seguito anche i testi dei bambini possono essere rielaborati, per spingere un miglior uso del lessico.

MATEMATICA: IL LOGO DI MICROMONDI

Il vecchio Logo della tartaruga è stato riproposto in un nuovo software dall'interfaccia molto divertente e amichevole. Si trovano in commercio 3 versioni di MicroMondi: **MicroMondi JR** (scuola dell'infanzia e primaria); **MicroMondi EX** (scuola primaria/media) e **MicroMondi EX robotica** (scuola primaria/media/superiore).

Lo schermo è animato lungo i bordi da molte icone, rappresentanti altrettanti strumenti; la sintassi operativa è in italiano e ciò ne facilita l'uso. I comandi per far avanzare la tartaruga sono: · AVANTI, INDIETRO, DESTRA, SINISTRA, seguiti dal numero di passi di tragitto o di rotazione. Il software può essere dato "in esplorazione" ad alcuni bambini particolarmente esperti da un punto di vista operativo e le "scoperte" possono essere condivise a piccoli gruppi.

Il LOGO si presta per approfondire argomenti e concetti di geometria: è un gioco che fa riflettere su angoli, rette, poligoni, rotazioni, ecc.

ALTRI GIOCHI LOGICI E DI ABILITÀ

Esistono moltissimi giochi didattici che, a differenza di MicroMondi, sono gratuiti e scaricabili direttamente da Internet. Basta una semplice ricerca nella rete per trovare quello che ci sembra più adatto alle nostre esigenze. Anche nella pagina [LINK](#) del nostro sito Internet sono presenti numerose indicazioni.

I giochi possono essere lasciati alla gestione diretta dei bambini, con l'unica avvertenza che l'alunno non sia attratto soltanto dall'aspetto ludico del clic del mouse e dalla "coreografia a video", ma si impegni veramente, per un tempo opportuno, su un percorso stabilito, senza saltare da un gioco all'altro, come spesso succede per tutti i giochi elettronici. Il gioco deve, cioè, essere sì un momento distensivo, ma soprattutto un'occasione di crescita.

NAVIGAZIONE NEI CD ROM: USO DI IPERTESTI STRUTTURATI PER L'AREA ANTROPOLOGICA

Un discorso simile va fatto per la navigazione nei cd rom che rappresentano una miniera di conoscenze, facilmente accessibili, velocemente reperibili, molto forti per l'apprendimento.

In classe terza la navigazione negli ipertesti deve essere avviata dall'insegnante, per permettere un'adeguata educazione alla consultazione. I bambini dovranno essere introdotti con gradualità alla navigazione di cd-rom: è meglio iniziare con un piccolo argomento, sviluppare intorno ad esso poche consultazioni, approfondire pochi punti, vedere poche cose, limitare nel tempo l'accesso al cd e magari stimolare il ritorno d'interesse per un approfondimento sui libri, per far interagire la carta stampata e il computer, con equilibrio. Soltanto così si può sperare che il computer diventi il sussidio di una cultura costruita, di un sistema che conduce alla ricerca. Se i bambini vengono lasciati liberi di consultare le enciclopedie multimediali senza guida e direttive, non ci sarà approfondimento culturale. Ogni intervento deve essere preparato prima: il cd rom viene dopo la lezione dell'insegnante, o la affianca, senza sostituirsi ad essa.

L'insegnante può predisporre delle indicazioni, ad esempio: *Ricerca notizie su un determinato argomento. Stampare percorsi legati al medesimo. Condividere con i compagni alcune scoperte su particolari significativi. Stendere una mappa di informazioni intorno a concetti. Elencare i siti nei quali sono state reperite informazioni interessanti. Documentare tutto quello che è legato ad un certo contenuto.*

USO DELLA POSTA ELETTRONICA: TESTI IN COLLABORAZIONE CON ALTRE SCUOLE

In terza si può approfondire l'uso della posta elettronica che può farsi canale di scambi significativi: oltre alle cartoline elettroniche (che si trovano gratis in molti siti Internet), possono essere inviati i racconti delle vacanze, le esperienze significative, i vissuti importanti da condividere, inviti a feste, informazioni e momenti di coinvolgimento di compagni lontani. La tecnica è sempre la stessa: unica variante è costituita dai messaggi che possono essere più articolati.

Per questo serve un piccolo addestramento: se il messaggio è piuttosto lungo, è bene scriverlo utilizzando Word ed inviare il documento allegandolo al messaggio; sarà possibile formattarlo come si vuole e anche l'eventuale stampa che ne farà il ricevente risulterà migliore.

Procedura: digitare il documento da inviare usando Word. Salvare il documento con un nome e chiuderlo. Aprire Outlook Express. Digitare il messaggio e allegare il documento: al termine del messaggio fare clic su INSERISCI – ALLEGATO oppure fare clic sul pulsante ALLEGA dove è disegnato un fermaglio. Si apre una finestra nella quale dobbiamo cercare il percorso relativo al documento che abbiamo scritto prima e

dobbiamo inviare. Facciamo clic sul NOME DEL FILE da spedire quindi ALLEGA. Il nostro documento apparirà in una zona sottostante il messaggio. Al termine fare clic sul pulsante INVIA.

CLASSE QUARTA E QUINTA

WORD: DIGITAZIONE E RIELABORAZIONE DI TESTI

REALIZZAZIONE DI TESTI IN COLLABORAZIONE E INDIVIDUALMENTE

LA FORMATTAZIONE TESTUALE E GRAFICA: USO DELLO SCANNER

La formazione delle abilità linguistiche ed espressive con l'uso di Word può essere approfondita in classe quarta e quinta usufruendo delle tecniche prima esposte per la costruzione di testi, per lo sviluppo delle idee e la loro sistemazione secondo criteri logici, per il montaggio e lo smontaggio dei testi, per la sintesi, per la rielaborazione di testi creati in collaborazione, in piccoli gruppi o altro.

In questi due anni si può favorire il passaggio ad un lavoro di produzione più rivolto al potenziamento delle abilità individuali, sfruttando le tecniche imparate durante i lavori svolti in collaborazione. I percorsi al computer, se efficacemente approfonditi, possono rafforzare la capacità di produzione personale. In questa ultima fase possono essere introdotti perfezionamenti tipografici, come l'allineamento secondo stili personalizzati, l'incolonnamento, l'inserimento di immagini in un campo di testo, ecc.

La tecnica è semplice: basta sfruttare le opzioni del menù FORMATO, dove troviamo l'opzione per modificare il CARATTERE, lo STILE, il COLORE, l'opzione per organizzare il PARAGRAFO, i RIENTRI di capoverso, gli ALLINEAMENTI, la SPAZIATURA fra le righe, l'opzione per creare ELENCHI PUNTATI o NUMERATI con molte scelte grafiche, l'opzione COLONNE per organizzare il testo secondo una ripartizione di due o più colonne, anche differenziate nella dimensione, l'opzione BORDI E SFONDO per incorniciare parti di testo, la possibilità di dare un tocco creativo con BORDO, SFONDO, OMBREGGIATURA, COLORAZIONE alla cornice, la possibilità di modificare il MINUSCOLO e il MAIUSCOLO, determinare il CAPOLETTERA.

È importante provare le possibilità di elaborazione grafica e tipografica di Word. I bambini sono curiosi di scoprire nuove possibilità e possono venire esortati a produrre testi da condividere con i compagni, poesie, racconti, fiabe, da scambiare con la posta elettronica, da stampare e attaccare sul quaderno, per costruire i giornalini scolastici. Word si presta anche a una semplice multimedialità, con la possibilità di articolazione di immagini e testo, collegamenti tra testi diversi e a documenti e risorse che possono trovarsi anche in rete. (Vedere nel paragrafo della SCANSIONE come è possibile acquisire immagini da libri o da disegni prodotti dai bambini stessi.)

L'ACQUISIZIONE DI IMMAGINI ATTRAVERSO LA SCANSIONE

Lo scanner è un mezzo potente, perché permette l'acquisizione di qualsiasi immagine, e la sua successiva manipolazione, per essere inserita nei testi scritti con Word, nelle presentazioni fatte con PowerPoint o negli ipertesti.

Procedura: ATTIVARE LO SCANNER (di solito si attiva collegandolo semplicemente alla rete e lanciando il programma di scansione oppure un programma di elaborazione grafica come Paint Shop Pro, Photoshop, ecc) Per attivare la finestra della scansione: FILE – IMPORTA – TWAIN – ACQUISIZIONE (per Paint Shop Pro). Si apre la finestra della scansione: lo scanner legge l'immagine e restituisce sul video l'ANTEPRIMA della scansione. Si può correggere l'immagine in anteprima selezionando con lo strumento apposito la parte di immagine da acquisire realmente, magari togliendo le parti che non servono. Si può scegliere la risoluzione azionando i pixel (di solito da 75 a 1200, o più: dipende dal modello dello scanner). Attenzione, più grande è l'immagine e più alta la risoluzione, maggiore sarà il tempo di attesa, più "pesante" sarà l'immagine, più difficile da gestire; una pagina, se la Ram del computer non è abbastanza alta.

Agire sul pulsante SCANSIONE (può cambiare il nome a seconda del programma dello scanner): si aziona la scansione vera e propria. Si aspetta che il computer abbia finito di acquisire. Al termine appare sullo schermo l'immagine che si può modificare illuminandola, scurendola, ingrandendola o riducendola, oppure si può farla ruotare.

Procedura con Paint Shop Pro: EFFETTI – FOTORITOCCHI – AUMENTO AUTOMATICO DEL CONTRASTO oppure NITIDEZZA o CORREZIONE EFFETTO OCCHI ROSSI (se si tratta di foto)

IMMAGINE – RUOTA (apparirà una finestra per scegliere le opzioni)

IMMAGINE – RIDIMENSIONA (apparirà una finestra dove selezionare le dimensioni volute, da scegliere in pixel oppure in percentuale)

Per salvare l'immagine: FILE – SALVA CON NOME: apparirà l'omonima finestra dove scegliere: **Salva in**, la posizione dell'immagine all'interno del computer; **Nome file**, il nome che vogliamo dare all'immagine;

Salva come, dove indicare il tipo di immagine, scegliendo scorrendo il menu da azionare con una freccetta nera: il formato per la stampa può essere quello che il nostro programma di grafica usa come predefinito per salvare (ad esempio, in Paint Shop Pro è **.psp**); invece per inviare per e-mail, pubblicare in Internet è meglio un formato più "leggero" come **.jpeg** mentre se abbiamo bisogno di ottenere uno sfondo trasparente è bene salvare come **.gif**.

IMPORTARE, COPIARE UN'IMMAGINE IN UN ALTRO DOCUMENTO

Un'immagine acquisita si può importare in qualsiasi programma di Windows, sempre con la stessa tecnica. Se, ad esempio, siamo ancora all'interno del programma di grafica come Paint Shop Pro si fa così:

Procedura: SELEZIONARE l'immagine usando l'icona del rettangolo tratteggiato che sta sulla barra del lato sinistro della finestra. Per azionare la selezione fare clic sul RETTANGOLO DI SELEZIONE. Portare il mouse all'interno dell'immagine. Posizionarsi in uno dei lati di essa, meglio sul lato in alto a sinistra. Fare clic, non lasciare il mouse e trascinare fino al punto finale dell'immagine che si intende selezionare. Quindi scegliere menu MODIFICA – COPIA.

Se si vuole importare l'immagine in Word, aprire Word quindi aprire il documento desiderato. Posizionarsi con un clic del mouse all'interno del documento, nel punto esatto dove inserire l'immagine. Scegliere menu MODIFICA – INCOLLA. L'immagine apparirà all'interno del testo. Questa procedura è uguale per tutti i programmi sotto Windows.

A questo punto occorre DIMENSIONARE L'IMMAGINE riducendola alla grandezza adeguata per apparire nel campo di testo.

Procedura: SELEZIONARE L'IMMAGINE con un clic dentro. Appaiono ai lati e ai bordi alcune "maniglie" che permettono di aumentare, restringere, vettorializzare l'immagine (si aumenta o si restringe trascinandola usando le maniglie sui fianchi o sulle basi; si vettorializza, cioè si dilata proporzionalmente verticalmente ed orizzontalmente, azionando le maniglie agli angoli). Si trascina il mouse, dando all'immagine la grandezza voluta e si lascia quando l'immagine appare dimensionata.

MIGLIORAMENTO ALL'IMMAGINE E AL TESTO: METTERE UN BORDO ALL'IMMAGINE

Per mettere un bordo all'immagine:

Procedura: SELEZIONARE l'immagine con un clic dentro. Scegliere menu FORMATO – BORDI E SFONDO. Fare clic sull'icona RIQUADRO e scegliere lo stile, il colore e lo spessore del riquadro. Se vogliamo altri effetti, fare clic sull'icona OMBREGGIATURA, dare un colore all'ombreggiatura, colorandola, scegliendo dal menù COLORE la tinta. Altre scelte, nel menù FORMATO, BORDI E SFONDI.

DISPORRE IL TESTO INTORNO ALL'IMMAGINE

L'immagine può essere INCORNICIATA dal testo.

Procedura: SELEZIONARE L'IMMAGINE con il clic dentro. Scegliere menu FORMATO – IMMAGINE Fare clic sulla scheda LAYOUT presente nella finestra che si apre. Ci sono varie opzioni: IN LINEA CON IL TESTO, INCORNICIATO, RAVVICINATO DIETRO AL TESTO, DAVANTI AL TESTO. Scegliere ad esempio l'opzione INCORNICIATO e OK per confermare. Quando la finestra si chiude l'immagine sarà circondata dal testo. Ora l'immagine può essere spostata nella pagina, semplicemente cliccandoci sopra e, senza sollevare il pulsante sinistro di selezione, trascinandola in giro. Al sollevamento del tasto del mouse l'immagine apparirà in un altro punto dello schermo, dove l'abbiamo rilasciata.

MATEMATICA: ALCUNI SEMPLICI IMPIEGHI DELLA GRAFICA

Uso di OPEN OFFICE DRAW per la generazione e manipolazione delle **ISOMETRIE** Alcune opzioni di grafica con il software OPEN OFFICE DRAW possono essere impiegate per illustrare alcune isometrie.

Procedura: lanciare OPEN OFFICE DRAW

Appare subito un documento nuovo, sotto forma di una pagina bianca. Sulla barra inferiore ci sono varie icone che rappresentano i poligoni: fare clic su una, spostarsi sulla pagina, fare clic sulla pagina e TRASCINARE. Apparirà un poligono, già selezionato con le solite 8 maniglie ai lati, in modo da dimensionarlo a piacere. Il poligono può essere colorato scegliendo sulla barra dei colori, in alto, le varie opzioni. Lasciare selezionata l'immagine.

Scegliere menu CAMBIA – RUOTA. L'immagine avrà dei puntini rossi sul confine: agganciando con il mouse uno dei punti posti ai vertici, possiamo operare una **ROTAZIONE**.

Scegliere menu CAMBIA – RISPECCHIA, quindi VERTICALE o ORIZZONTALE. L'immagine subirà un'azione di **RIBALTAMENTO**.

Lasciando selezionata l'immagine, questa appare contornata da quadratini verdi: operando su uno o più di essi trascinandolo con il mouse possiamo **DEFORMARE** l'immagine in molti modi.

Lasciando selezionata l'immagine, quando il puntatore si trasforma in una freccia a 4 punte, si può trascinare l'immagine sullo schermo e vedere come la **TRASLAZIONE** non modifica l'oggetto ma lo sposta semplicemente secondo determinate traiettorie.

Lasciando selezionata l'immagine, aprire la barra degli strumenti MODO. Fare clic sulla freccia posta vicino all'icona EFFETTI (di solito è l'immagine di una freccia) nella barra DISEGNO, posta nella parte inferiore della pagina. Scegliere IN SOLIDO DI ROTAZIONE 3D (è l'icona di un cono): di fianco al poligono apparirà un altro poligono costruito sull'asse di **SIMMETRIA** che è possibile spostare.

USO DI CD ROM PER L'AREA ANTROPOLOGICA E SCIENTIFICA

L'uso di cd rom nelle ultime classi è un aiuto, come i testi cartacei. Però il loro impiego è più comodo: infatti le informazioni, sfruttando la potenzialità dell'indicizzazione ipertestuale sono molto veloci da reperire. Il bagaglio culturale può essere accresciuto perché le conoscenze, per mezzo della multimedialità, ricevono molti stimoli, grazie alle immagini, ai suoni, ai video...

Si possono fare ricerche con vari sistemi: uno dei più incisivi è l'uso di MAPPE CONCETTUALI che permettono l'associazione e la successiva organizzazione delle conoscenze.

INTERNET: RICERCHE NELLA RETE

POSTA ELETTRONICA: SPEDIRE RICERCHE

La navigazione nei cd rom è una pratica preliminare alla capacità di navigare in Internet. La Rete è un immenso ipertesto che l'uomo ha potuto e può continuamente produrre con i mezzi di comunicazione di cui dispone. Così come un alunno avrà imparato a cercare informazioni in un cd rom, nello stesso modo potrà spingersi a navigare nella Rete, per ricercare notizie.

Le informazioni in rete sono INDICIZZATE E THESAURIZZATE IPERTESTUALMENTE: sono cioè sottoposte a possibilità di ricerca utilizzando un "motore" in qualche modo legato all'alfabeto tradizionale. Questi "motori di ricerca" usano procedure simili all'abilità dell'uomo di svolgere una ricerca in un vocabolario: la rete è come un immenso vocabolario, dove le parole vengono sistemate secondo un determinato ordine, che riproduce la successione del dizionario. Quando si apre un qualsiasi motore di ricerca (vedi Google, Altavista, Yahoo, ecc.) ci viene proposta una casellina: CERCA. Scrivendoci dentro una o più PAROLE CHIAVE è possibile operare una ricerca di tutti i siti, presenti nel motore stesso, che trattano di quell'argomento. Naturalmente bisogna avviare le attività di navigazione in Internet limitando, soprattutto all'inizio, il campo di ricerca, per non rischiare di annegare nell'oceano di informazioni. Soltanto in seguito gli argomenti di ricerca potranno diventare più ampi.

LA SICUREZZA IN INTERNET

La guida dell'insegnante è obbligatoria per un controllo costante della sicurezza durante la navigazione. La Rete è una miniera preziosa, ma anche luogo di occhi indiscreti e materiali pericolosi, sui quali è necessario operare un'attenta sorveglianza. Se per qualsiasi altra attività i bambini possono beneficiare di una relativa autonomia, nel caso della navigazione in Internet è doverosa una vigilante presenza del docente, come guida, come pilota, ma soprattutto come tutor e difensore dell'infanzia.

A tale proposito, è ancora utile fare riferimento al documento a suo tempo diffuso dall'insegnante funzione strumentale tra tutti gli insegnanti del Circolo, "[Uso di Internet con gli alunni](#)", pubblicato anche nel nostro sito Internet.

Giugno 2009