

**V^ Direzione Didattica
"San Camillo" – Padova**

Laboratorio interdisciplinare di informatica

Insegnante: Muratori Oscar

Scuola Primaria "G. Ferrari" – Camin - Padova

Presentazione

In più di una occasione lo studioso di psicologia Guido Petter consiglia a tutti gli insegnanti di incontrare ogni mattina i propri allievi fornito della “valigetta delle sorprese”; essa dovrebbe contenere proposte tutte con alto valore formativo e tutte interessanti, motivanti.

La valigetta (reale, fisica o solo ideale) e il suo contenuto saranno, quindi, prima oggetto di attesa e poi vere e proprie sorprese; proposte coinvolgenti che renderanno la scuola un luogo di apprendimento sereno e partecipato, in cui lo sforzo è spesso “mascherato” da attività ludica.

“Certo – afferma Petter – per poter collocare ogni giorno nella valigetta proposte e materiale di alto valore formativo e di grande interesse, un insegnante dovrebbe avere a casa propria armadi, o file di armadi colmi di attività, ... giochi, libri, storie, immagini, strumenti..., frutto di paziente raccolta, scambio tra colleghi, sperimentazione personale che dura da anni...”.

Quando a settembre arrivai a scuola la mia valigetta era assolutamente vuota; l’unica forza su cui potevo contare erano 8 anni di esperienza in centri per giovani disabili psico-fisici, nei quali si curava per lo più il reinserimento lavorativo.

La mia speranza era che il tanto propagandato corso di formazione per i neo assunti iniziasse il prima possibile e che fosse estremamente pratico e fautore di stimoli e insegnamenti.

Purtroppo il corso è partito soltanto ad aprile: con un orario ridotto, ci ha obbligato a gestire la formazione in presenza e quella on line con estrema fretta e superficialità.

Sicuramente è stata una grossa occasione persa per noi neo assunti poiché, seppure i materiali proposti siano stati interessanti, non c'è stato il tempo per discuterli e approfondirli con i colleghi e con i nostri docenti, peraltro motivati e coinvolgenti.

La speranza, quindi, di avere degli input dal corso di formazione svanì molto presto.

Mi venne, però, in aiuto l'informatica.

Anni di esperienza sul computer (anche facendo il docente in corsi per giovani disabili) mi avevano insegnato che il PC è uno strumento estremamente affascinante per i bambini; a quel punto mi accorsi che anche io avevo diverse risorse dentro la mia "valigetta" e, partendo da ciò che conoscevo meglio, avrei potuto utilizzarle al momento opportuno per "stupire" e coinvolgere i miei bambini.

In poco tempo, con l'ausilio di poche guide didattiche e navigando tanto in quel mare infinito di informazioni che offre Internet, mi accorsi di come l'informatica potesse attraversare, in modo naturale ed efficace, tutte le altre discipline.

Non solo: imparai in fretta come il computer poteva anche essere un efficiente ausilio compensativo per bambini con disturbi specifici di apprendimento quali la dislessia (il correttore ortografico permette la correzione immediata dell'errore) o di come potesse essere un strumento

particolarmente motivante e stimolante anche per i bambini meno affascinati dall'ambiente scuola (quali possono essere i bambini stranieri con un forte gap d'apprendimento nei confronti del resto del gruppo classe).

In questa relazione prenderò in esame il percorso svolto nell'anno scolastico appena concluso, con la classe nella quale sono l'insegnante prevalente: una classe seconda.

L'intero itinerario prese spunto da un obiettivo che ci ponemmo all'inizio dell'anno io e le mie colleghe di modulo: far nascere nei bambini la curiosità e la passione per la lettura quale momento piacevole, divertente, affascinante attraverso cui volare con la fantasia, conoscere ed esplorare nuovi mondi.

Nel corso dell'anno il nostro cammino ha subito rallentamenti, accelerazioni, deviazioni, inversioni...; volevo che i bambini si sentissero sia ideatori che realizzatori del progetto e che fossero il più possibile autonomi nella sua elaborazione. Spero di esserci riuscito.

Il gruppo classe

La classe si è dimostrata subito estremamente eterogenea sotto diversi aspetti: livello di apprendimento, etnie, disabilità e status sociale familiare.

Composta da undici bambini e da undici bambine, accoglie al suo interno due bambini disabili, entrambi seguiti dall'insegnante di sostegno, ed un bambino ROM.

X., disabile fisico affetto da tetraplegia, può contare su dieci ore di presenza dell'insegnante di sostegno e per sedici ore è coperto da un'operatrice U.S.L.; il giovedì (giorno del laboratorio di informatica) X. ha sempre avuto terapia nella prima parte della mattinata e quindi è stato poco presente.

X. è un bambino vivace e mentalmente molto attivo, estremamente espressivo, il suo handicap non gli impedisce, con tutti i limiti del caso, di comunicare con gli altri bambini e con gli adulti.

Y. può, invece, contare su sei ore di sostegno. Il suo Profilo dinamico funzionale parla di handicap psicosensoriale; l'ipercinetismo e l'incapacità di mantenere viva l'attenzione anche per brevi momenti, hanno causato un evidente ritardo di apprendimento. Con Y. i bambini si rivelano meno accoglienti e attenti ai suoi bisogni, probabilmente perché la sua disabilità suscita in essi meno "pathos".

In ogni caso, la presenza dei due bambini ha reso la classe più sensibile ai bisogni altrui e maggiormente predisposta e accogliente nei confronti delle diversità.

Non è stato facile, al contrario, riuscire ad integrare Z., un bambino ROM che nell'anno precedente frequentò molto poco la scuola e che, quindi, all'inizio dell'anno non aveva neppure acquisito una alfabetizzazione di base.

I suoi compagni, ogni qualvolta ci fossero state colpe da attribuire, lo hanno sempre utilizzato come capro espiatorio (retaggio, come si è dimostrato poi col passare dei mesi e dei colloqui con i bambini, spesso acquisito da genitori poco tolleranti e accoglienti verso gli extracomunitari) e lui, per difesa, ha creato una barriera verso i compagni aggredendoli e infastidendoli spesso.

Per risolvere il problema abbiamo cercato di lavorare insieme con i genitori dei bambini; palesando il disagio che si stava vivendo all'interno della classe, abbiamo chiesto loro maggiore collaborazione nell'educare i propri figli alla comprensione ed all'accoglienza. Ancora lunga è la strada da fare, ma qualche risultato è già stato ottenuto e, col passare dei mesi, gli episodi violenti da parte di Z. nei confronti dei compagni hanno ridotto la loro frequenza.

Dal punto di vista relazionale, la maggior parte degli alunni è risultata comunque essere ben integrata. Non si sono rilevati gruppi particolarmente forti e "socialmente immobili"; le simpatie e le amicizie sono cambiate di frequente e con esse anche i gruppi hanno mutato costantemente la loro composizione.

Per quanto riguarda le attività scolastiche il gruppo si è dimostrato interessato e partecipe alle attività proposte, sebbene sia stato molto difficile mantenere viva l'attenzione per lungo tempo anche a causa del livello di scolarizzazione non eccellente. Ci siamo soffermati spesso, nei primi mesi

dell'anno scolastico, sull'importanza delle regole e del loro rispetto, anche e soprattutto delle più elementari: alzare la mano per chiedere la parola, non parlare mentre un compagno o l'insegnante parla, ...

L'obiettivo è stato far loro capire che solo rispettando e condividendo le regole essi potranno vedere garantiti i diritti altrui e, quindi, anche i propri.

L'informatica nella scuola primaria

La storia delle tecnologie didattiche ha quasi cinquant'anni.

Agli inizi gli studi si concentrarono su un modello di informatica che, grazie a "moderne" macchine, potessero sostituire la figura docente.

La macchina avrebbe dovuto trasferire le sue conoscenze direttamente allo studente, proprio come un insegnante che svolge la sua lezione. Sulla base delle risposte dello studente, la macchina avrebbe potuto anche sapere se l'allievo aveva capito e di conseguenza regolare l'andamento delle successive lezioni, proprio come un precettore personale.

Ben presto ci si rese conto che la tecnologia non poteva essere sostitutiva del docente, ma che poteva, invece, aiutare l'insegnante nel suo lavoro. Già negli anni ottanta l'informatica tornò a far capolino nella scuola sotto forma di "conoscenze logico-informatiche", ma fu soltanto agli inizi degli anni novanta che si arrivò ad attribuire un uso didattico e interdisciplinare alle tecnologie informatiche.

In tempi più recenti, la riforma Moratti ha assegnato una funzione molto rilevante all'alfabetizzazione informatica e le ha riconosciuto una grande importanza nella formazione culturale dei giovani, anche per la "presenza sempre più capillare ed estesa delle tecnologia dell'informazione e della comunicazione in ogni settore delle attività umane".

Da allora l'alfabetizzazione informatica non è più vista come un approfondimento specialistico o come una materia autonoma, ma come una non-disciplina, il più possibile trasversale alle singole materie: un potente

alleato che permette al docente di rendere più appetibile, divertente e produttiva ciascuna disciplina.

In questa ottica l'informatica non è più intesa come uso di una macchina, ma come scienza dell'informazione i cui obiettivi sono la raccolta, l'organizzazione, la conservazione, la gestione, l'elaborazione e la trasmissione delle informazioni.

Solo in quest'ottica questa inter-disciplina riesce ad esprimere tutte le sue potenzialità cognitive, metodologiche ed operative permettendo, quindi, al bambino di acquisire sempre più la capacità di organizzare le proprie conoscenze in strutture significative e produttive; un sapere a mappe e non più a settori.

In una scuola il cui obiettivo principale è educare la mente, cioè insegnare a ragionare, ne consegue che l'informatica rappresenta una potente e preziosa risorsa nella progressiva conquista di capacità procedurali, tese anche all'autoapprendimento.

Infatti, seppure la scuola non sia una istituzione basata sull'autoapprendimento, è pur vero che uno dei suoi compiti più attuali è quello di dotare gli alunni degli strumenti concettuali e delle capacità tecniche per rapportarsi ai nuovi saperi e per apprendere in modo autonomo; quale strumento permette al bambino di soddisfare le proprie curiosità, approfondire argomenti già trattati, scoprirne di nuovi, anche casualmente, più di un computer connesso ad Internet o nel quale sia installata una enciclopedia multimediale? Il tutto, anche fuori da un contesto di apprendimento classico, come è l'ambiente scolastico.

Il computer ha, tra l'altro, un aspetto ludico innato che stimola i bambini anche nelle attività più noiose e ripetitive; è ormai unanimemente riconosciuto che l'apprendimento avviene molto più facilmente e in maniera indelebile se proposto in veste giocosa, divertente. In questo anno ho visto bambini che in classe faticavano a svolgere anche pochi esercizi di ortografia, risolverne fino a 150 in modo anche piuttosto corretto!

“Il gioco è fare esperienza e apprendere fine a se stesso, nel senso che è automotivante: non ha bisogno di uno scopo. L'interesse e la tensione e il piacere che proviamo sono proprio le molle che l'evoluzione ha sviluppato per farcelo praticare in più possibile”.

Dal libro di carta al libro informatico

All'inizio dell'anno scolastico, con le colleghe di modulo ci siamo posti, tra gli altri, l'obiettivo di avvicinare i bambini il più possibile al mondo dei libri e della lettura.

Volevamo che i bambini fossero incuriositi dalle librerie, dalle biblioteche e dai libri in generale, per far sì che essi non vedessero questi luoghi e i libri stessi come entità sconosciute e solitamente imposte, ma come strumenti a cui poter accedere per divertirsi, giocare, crescere, conoscere: lettura non vista, quindi, come obbligo, ma come momento piacevole e di possibile crescita personale e culturale.

Il laboratorio che abbiamo attivato aveva due finalità precise: fare entrare i bambini il più possibile all'interno di un testo di carattere fiabesco, permettendo loro di sezionarlo, ricostruirlo ed anche illustrarlo ex novo e, contemporaneamente, capire come il personal computer, da molti visto solo come un compagno di giochi, possa anche essere un valido strumento di lavoro.

Come già detto, per molti dei bambini questo era il primo anno in cui usavano il personal computer; l'anno precedente non lo avevano utilizzato e quindi molti di loro non avevano neppure una minima alfabetizzazione informatica.

Era necessario quindi un primo lavoro, direttamente al computer, per fare acquisire alla classe gli strumenti per creare, formattare, rifinire un documento; sia esso una immagine o un documento di testo.

Nel corso di questo percorso, le lezioni nel laboratorio informatico erano organizzate in modo tale che i bambini potessero per lo più lavorare direttamente al computer, sperimentando così sia i programmi che gli strumenti degli stessi.

Ogni ora di laboratorio era preceduta da una breve lezione teorica in cui mostravo ai bambini, seduti in cerchio intorno ad uno dei computer, lo strumento, l'applicazione o il comando particolare che poi avrebbero dovuto utilizzare personalmente.

Le brevi lezioni avevano come obiettivo quello di dare ai bambini una conoscenza minima delle funzionalità di base del PC e del suo sistema operativo; questo per permettere loro di lavorare autonomamente, ma anche per soddisfare la curiosità che molti bambini, particolarmente curiosi di conoscere cosa facesse “muovere” questa macchina, avevano circa la sua struttura interna.

Tutte le nuove procedure, dall'avvio del computer all'apertura dei programmi, venivano prima illustrate al gruppo (anche grazie al videoproiettore a cui è collegato uno dei computer), poi ripetute oralmente, quindi scritte sul quaderno utilizzando semplici mappe e, infine, sperimentate direttamente sul PC.

Di seguito, sinteticamente, sono elencate le unità di apprendimento e gli obiettivi formativi che mi ero preposto di raggiungere nei primi mesi dell'anno scolastico (settembre – febbraio).

1) Acquisire la conoscenza pratica delle principali funzioni di base di un personal computer e del suo sistema operativo

Primi passi

- 📁 Procedure per avviare, spegnere e riavviare il computer.
- 📁 Riconoscere le principali icone: cartelle, file, cestino, programmi, ecc.

Lavorare con le finestre

- 📁 Riconoscere le varie parti di una finestra sul desktop: barra degli strumenti, barra dei menu, barra di stato, barra di scorrimento.
- 📁 Sapere ridurre, ampliare, chiudere una finestra di applicazione.

Cartelle e file

- 📁 Capire il concetto e la struttura di base delle cartelle.
- 📁 Creare una cartella sul desktop o all'interno di una cartella.

2) Acquisire una conoscenza di base della struttura e del funzionamento del personal computer

Hardware e software

- 📁 Comprendere a livello di base cosa sono l'hardware e il software attraverso similitudini e collegamenti simpatici con nomi inglesi a loro già noti.

- 📁 Conoscere le principali componenti di un personal computer: Hard Disk e i più comuni dispositivi di input e di output (periferiche);
per far loro capire il concetto di INput e OUTput abbiamo paragonato le informazioni a tanti piccoli omini che corrono dalla periferica al computer, o viceversa, in modo velocissimo come tanti messaggeri. Questo concetto ha affascinato molto i bambini facendoli sentire ancora più protagonisti nell'uso del PC: io clicco e gli ometti corrono!
- 📁 Conoscere i supporti di memoria removibili (floppy e CD-rom) e capirne il diverso utilizzo in base alla loro maggiore o minore capacità.

3) Essere in grado di creare, formattare, rifinire e stampare un documento, gestire immagini.

Primi passi con Word e Paint

- 📁 Aprire autonomamente i programmi Word e Paint a seconda delle proprie esigenze.
- 📁 Creare un nuovo documento e salvarlo.
- 📁 Chiudere il documento.
- 📁 Aprire un documento esistente, fare delle modifiche e salvare.
- 📁 Usare lo zoom.

Copiare, cancellare

- 📁 Usare le funzioni “Copia” e “Incolla” per duplicare immagini o parti di esse all'interno di un documento.
- 📁 Cancellare immagini.

 Cancellare un testo.

Formattare un testo

 Cambiare il font e le dimensioni del carattere.

 Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.

 Colorare un testo.

 Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.

Disegnare

 Utilizzare tutti gli strumenti di Paint, discernendo quale sia il migliore per il compito assegnato.

Preparazione della stampa

 Visualizzare l'anteprima di un documento.

 Usare le opzioni di base della stampa.

 Stampare un documento.

I prerequisiti e il software freeware

Per permettere ai bambini di avvicinarsi in maniera divertente e giocosa al computer, erano necessari alcuni software freeware (con licenza libera) che, purtroppo, non erano però a disposizione del plesso.

Ho cominciato così, all'inizio in modo piuttosto incerto e vago, a cercare su Internet alcuni giochi che avessero, dietro un aspetto ludico, semplice e accattivante, con una interfaccia grafica che incuriosisse i bambini, anche una valenza didattica.

Programmi che motivassero i bambini ad imparare ad accendere il PC, a cercare e ad aprire il file di avvio del gioco, a muoversi all'interno del gioco grazie a pulsanti grandi e molto leggibili; l'obiettivo era permettere loro di prendere dimestichezza con un oggetto strano e nuovo quale era il mouse.

Per i bambini non è stato facile "domare" quell'oggetto, che però risultava fondamentale per interagire con tutti i software.

Tale strumento risulta accessibile, in effetti, solo in caso di buona coordinazione oculo-manuale, di buona motricità fine e di buona capacità di fissazione dello sguardo.

Nel suo utilizzo, il bambino doveva individuare il puntatore sullo schermo, puntatore che spesso sfuggiva, costringendolo, per recuperarlo, ad ampi movimenti sul piano d'appoggio. Questi movimenti, spesso in modo non del tutto immediato, venivano "magicamente" riproposti di fronte a loro sullo schermo, richiedendo un buon lavoro di percezione, coordinazione e sintesi.

Quando finalmente si erano posizionati sul bersaglio, con un perfetto tempismo bisognava produrre due click in rapida successione per ottenere

l'apertura del programma o della finestra desiderata, il tutto tenendo la mano perfettamente ferma per non spostare cartelle o file, ma solo per aprirli.

Nuove difficoltà si sono incontrate poi quando ci si è trovati di fronte al trascinamento, che richiedeva contemporaneamente la pressione di un tasto e lo spostamento sul piano.

E' in questa ottica che volevo puntare, almeno nei primi mesi, sull'uso di software didattici ludici che motivassero profondamente i bambini permettendo loro di diventare perfetti domatori di... topini: ma dove reperirli?

La svolta è arrivata nel momento in cui sono "incappato" nel sito di una collega, Ivana Sacchi, dove era possibile scaricare i più diversi freeware: tanti giochi che, dietro l'aspetto ludico, facevano lavorare il bambino su difficoltà ortografiche, orientamento spazio-temporale, problemi logico- matematici, scrittura da tastiera, ecc...

Di seguito sono riportate le prime schermate di alcuni dei giochi che i bambini hanno amato ed utilizzato di più.

Difficoltà ortografiche



Avvio

suoni simili

altre difficoltà

- attende la pressione del bottone per proseguire
- prosegue automaticamente negli esercizi

Esci

chi ci che ce ca cia co cio cu ciu
chi ghi che ghe c q q cq
gn gn ni l gl
sc s sce scie ce cie ge gie

ritorna al menù

Azzerà conteggio Stampa Informazioni Esci

 Esatti 21 Errati 7

noc____

che **ghe**

 avanti

Gioca con le sillabe

20 aprile 2003



Avvio



parole bisillabe



trisillabe

Suoni attivati

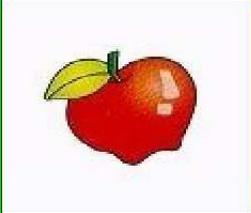


Informazioni

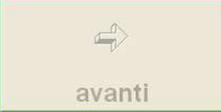


Esci

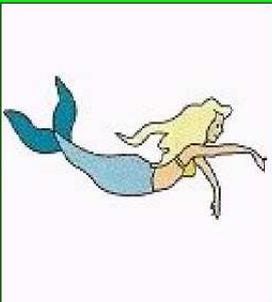
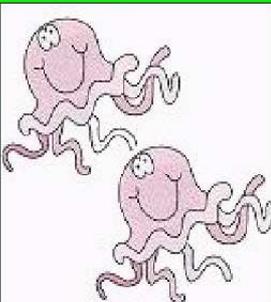
Azzerà conteggio Lista parole Caratteri Esci

							
LU	NA	ME	LA				
	NI		DO		CI		NO

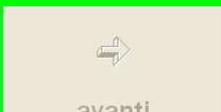

 Esatti **4** Errati **0**


 avanti

Azzerà conteggio Lista parole Caratteri Esci

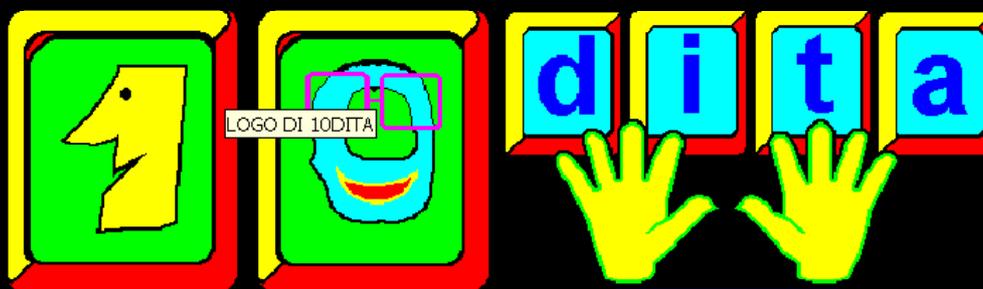
								
SI	RE	NA	RE	GA	LI			
		ME			DU			SE


 Esatti **6** Errati **0**


 avanti

Provveditorato agli Studi di Vicenza

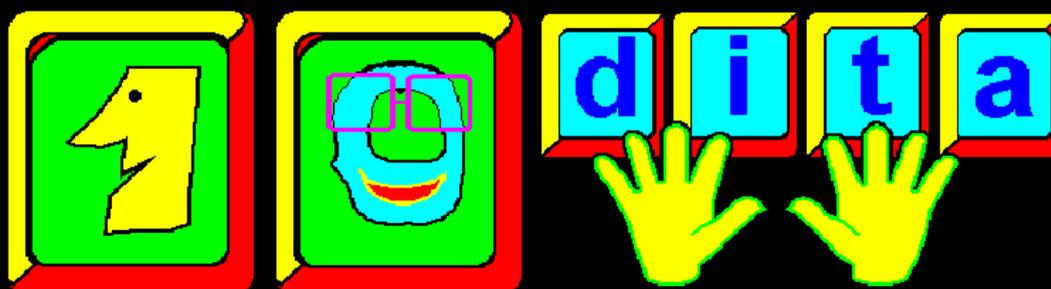
Direzione Didattica di Torri di Quartesolo - VI



ver. 1.0.2 - 12/99

Un programma per imparare ad usare correttamente la tastiera del tuo computer

di Flavio Fogarolo e Franco Frascolla



ver. 1.0.2 - 12/99

Ti conosco?

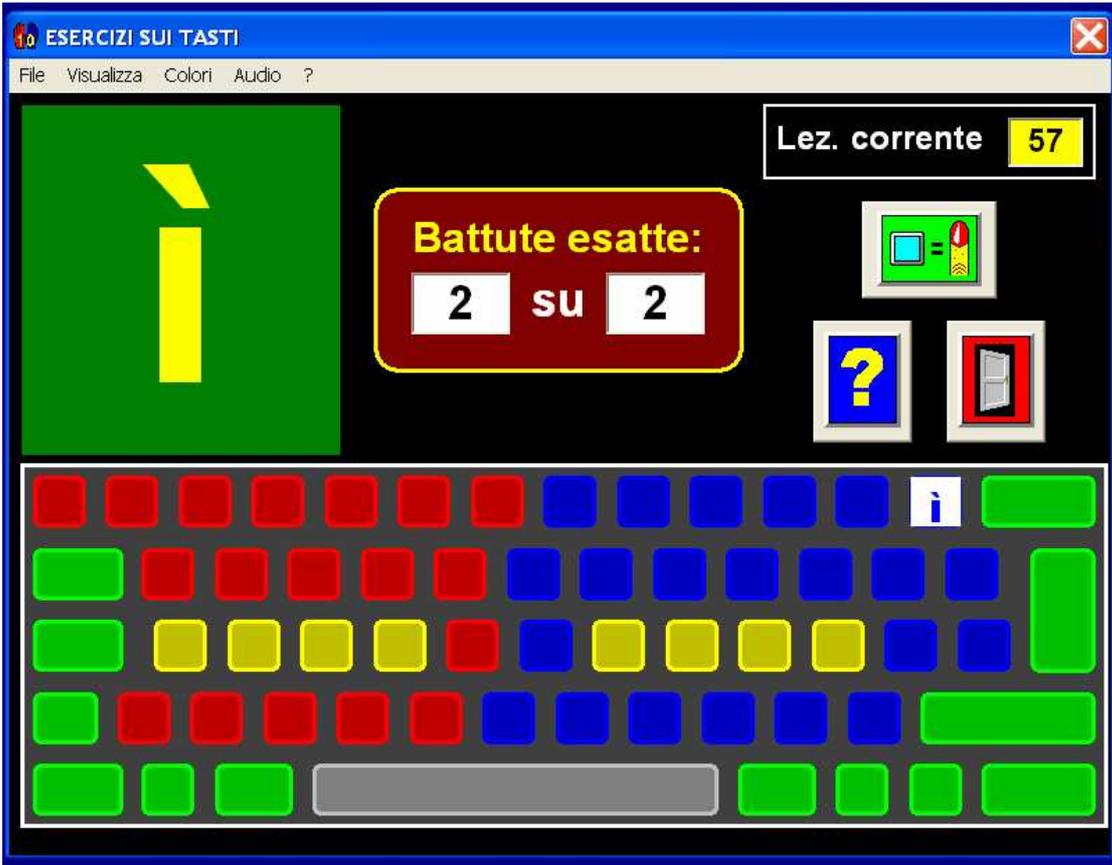
Se vuoi che prenda appunti e ricordi i tuoi progressi, seleziona o dimmi il tuo nome!

OSCAR



(massimo 15 caratteri + Invio)

Scrivi il tuo nome!



Destra e sinistra



A destra di..... 1

Vero e falso 2

A destra di..... 2

Vero e falso 3

Su di me

Il detective 1

Alla mia..... 1

Il detective 2

Alla mia..... 2

Il detective 3

Vero e falso 1



Azzerà conteggio Informazioni Esci



Esatti **4**
Errati **0**

DESTRA

SINISTRA

avanti

Azzerà conteggio Informazioni Esci



Esatti **8**
Errati **2**

IL MICETTO E' ALLA MIA SINISTRA

avanti

Nei primi due mesi dell'anno i bambini hanno lavorato utilizzando quasi esclusivamente questi programmi scaricati dal sito www.ivana.it.

Molti alunni, in particolare quelli con problemi di dislessia, hanno così potuto fare esercizio sulle difficoltà che erano emerse nelle ore di attività in aula (ortografia, destra – sinistra, prima – dopo, ecc.) e, giocando e divertendosi, hanno potuto apprendere e contemporaneamente autovalutarsi: il programma, infatti, contegge le risposte giuste e sbagliate evidenziando il risultato anche con gli smiles.

Alcuni bambini hanno lavorato anche per una intera ora su argomenti che, svolti in classe e su materiale cartaceo, in genere li annoiavano già dopo pochi minuti e, tra l'altro, in molti casi anche con ottimi risultati.

In questo caso il valore aggiunto del computer ha dato ai bambini una motivazione molto alta e ha mantenuto vive l'attenzione e la concentrazione per un lasso di tempo decisamente più lungo del solito.

Per gli alunni con difficoltà maggiori, in particolare nel caso del disabile psichico e del ROM, invece, ho puntato inizialmente su programmi che permettessero loro di prendere mano con l'utilizzo del mouse (colorare disegni già pronti, memory, puzzle, ...).

Dopo poco tempo, però, gli stessi due bambini mi hanno chiesto di lavorare con altri programmi, esattamente come facevano i loro compagni: D. in un'ora di lezione ha svolto 150 esercizi su "GN", "GL", "SC"... facendone giusti quasi 120!

Dal software freeware ai programmi Paint e Word: la loro interdisciplinarietà

Superate le difficoltà iniziali nell'utilizzo del mouse, raggiunto un buon livello di autonomia di lavoro nell'accensione/spegnimento del PC e nell'apertura e chiusura dei programmi, abbiamo cominciato ad esplorare gli strumenti che ci avrebbero permesso di elaborare il nostro libro informatico.

Abbiamo iniziato con Paint: nelle prime lezioni ho presentato al gruppo tutti gli strumenti che avremmo potuto utilizzare. Pochi minuti di spiegazione all'inizio dell'ora e poi i bambini avevano a disposizione il tempo restante per provare direttamente sia lo strumento appena presentato che, per i più veloci e abili, per curiosare e sperimentare anche quelli non ancora visti insieme.

Raggiunta da tutti una sufficiente conoscenza della palette di Paint ho cominciato a dare loro compiti più elaborati e che, possibilmente, andassero di pari passo con la programmazione delle altre discipline, non educazionali, affidate a me: italiano, storia e geografia.

L'obiettivo era far loro acquisire una abilità di disegno con il mouse tale da poter riuscire a rielaborare sul computer un disegno precedentemente eseguito su carta.

Un primo semplice compito assegnato è stato colorare una vignetta, nella quale i bambini avrebbero dovuto inserire anche il testo delle parole che avevano udito pronunciare dai protagonisti.

La fiaba rappresentata nelle vignette (diverse per ogni alunno) era stata precedentemente presentata ai bambini grazie ad un Cd audio; l'ascolto di una

voce nuova e molto teatrale li ha affascinati, consentendo loro una ottima comprensione della storia.



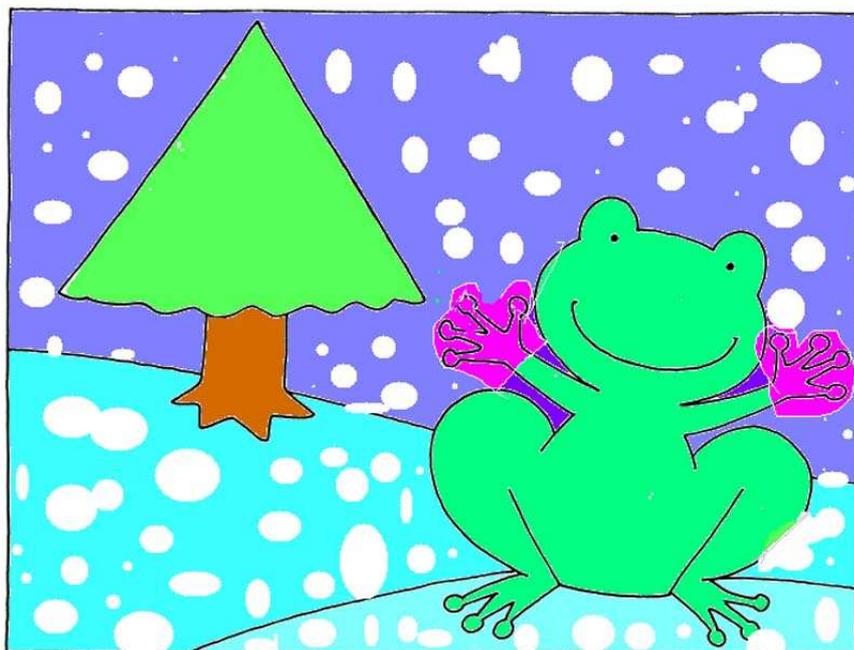
Il lavoro è stato svolto nel momento in cui nelle ore di italiano stavamo lavorando sulle fiabe: l'analisi degli elementi, la comprensione del testo e la produzione personale.

I bambini hanno elaborato e stampato al computer anche le carte "fiabolose", grazie alle quali abbiamo potuto inventare nuove fiabe avendo i 5 elementi obbligati (protagonista, antagonista, ambiente, aiuto e lieto fine), ma prodotti da loro.

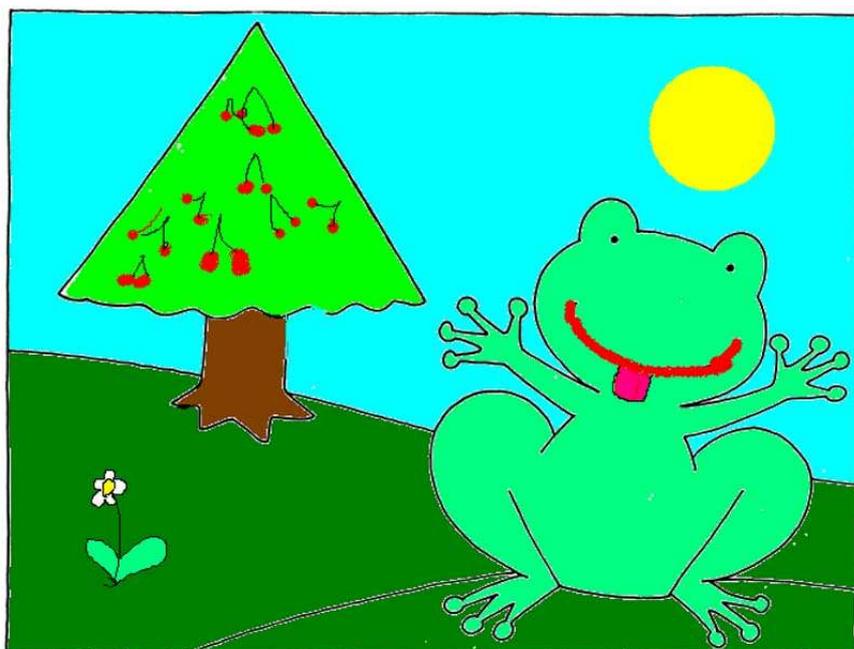
Nel momento in cui in storia stavamo parlando del tempo storico e in italiano stavamo producendo testi descrittivi prendendo come spunti fatti di vita quotidiana, abbiamo lavorato, invece, sulle quattro stagioni.

Abbiamo osservato direttamente gli ambienti circostanti e abbiamo usato la memoria per estrapolare i diversi aspetti e le caratteristiche delle stagioni; abbiamo notato come alcuni colori (caldi) siano legati alle stagioni con

temperature più alte e come altri (freddi) siano legati invece a quelle con temperature più basse.



I bambini hanno infine personalizzato e colorato alcuni paesaggi neutri già forniti: dapprima trasformandoli in paesaggi invernali e successivamente in primaverili, estivi e autunnali.



Parallelamente abbiamo lavorato sul concetto di colore caldo e freddo durante le ore di educazione all'immagine ed anche su quello di primario e secondario, visto che Paint offre l'opportunità di creare i colori con il comando "colori personalizzati".

Uno dei lavori che ha affascinato e coinvolto di più i bambini è stato quello che ha focalizzato l'attenzione su ritratti e caricature.

Il lavoro è stato preceduto da una serie di attività, nelle ore di italiano, che puntavano a fare acquisire ai bambini la terminologia corretta, utile per descrivere gli aspetti fisici, caratteriali e le abitudini proprie e delle persone a loro vicine.



Abbiamo dapprima imparato la terminologia utilizzando alcune schede con personaggi comici e divertenti, successivamente abbiamo letto diversi testi descrittivi e infine ne abbiamo elaborati altrettanti: descrivi l'amico del cuore, i genitori, il maestro...

Contemporaneamente, nelle ore di educazione all'immagine, abbiamo cominciato a produrre ritratti ed autoritratti, focalizzando l'attenzione sui particolari del corpo umano che ancora molti bambini riproducevano in maniera troppo semplicistica: gli occhi, la bocca, le sopracciglia, le ciglia...

Il lavoro si è poi spostato dalla carta al computer; dapprima i bambini hanno elaborato alcuni ritratti dei compagni e poi hanno prodotto un proprio autoritratto.

Nel frattempo ho fotografato tutti i visi dei bambini, facendoli così entrare in contatto con la fotografia digitale; essi hanno così scoperto che esiste una macchina che cattura le immagini e che le stesse sono modificabili immediatamente e direttamente sul PC.



Aperta l'immagine con Paint, i bambini hanno dovuto utilizzare lo strumento "scontorno" per cancellare l'ambiente che era dietro la loro

immagine; ne avrebbero così potuto ricreare uno che avesse risposto ai loro sogni e bisogni del momento: un'isola piena di sole, un campo di calcio, la montagna con la neve...

A questo punto i bambini erano sufficientemente autonomi nell'uso del computer per poter partire con il laboratorio vero e proprio.

L'avvio al lavoro: dal lavoro propedeutico all'elaborato finale

Il laboratorio "Impariamo con Cenerentola" si è tenuto ogni giovedì nelle prime due ore della mattina.

La classe è stata divisa in due gruppi in modo tale che ogni bambino avesse un computer su cui lavorare; fino a febbraio, mentre io svolgevo nell'aula di informatica le prime attività propedeutiche all'uso del PC e dei suoi software, la collega di modulo, con la quale il laboratorio è stato condotto, lavorava sulla fiaba di Cenerentola

Il testo è stato letto, analizzato e diviso in 12 sequenze; per ognuna di esse si è deciso, in gruppo, quale illustrazione riprodurre e quali frasi inserire per riassumere e raccontare in maniera sintetica, ma completa, la fiaba di Cenerentola.

I bambini hanno poi illustrato, ognuno sul proprio quaderno, tutte le 12 tavole della fiaba e hanno inserito il testo riassuntivo, realizzando tanti piccoli collages fatti di immagini e testi dattiloscritti.

Alla fine di questo percorso ogni bambino ha realizzato un quaderno composto da 12 tavole più la copertina, che ripercorre tutta la fiaba di Cenerentola.

Il lavoro ha avuto intrecci molto stretti con la programmazione di italiano, fornendo continui stimoli e input utili per avvicinare i bambini alla conoscenza dei diversi generi testuali e, in seguito, per approfondire la tematica.

Abbiamo scelto di lavorare su una fiaba proprio perché essa rappresentava per i bambini la forma testuale più nota e, inoltre, poiché gli

elementi fantastici di cui è ricca suscitavano negli alunni tanta curiosità, aumentando quindi la motivazione e la partecipazione al laboratorio.

In più di una occasione questo lavoro ha dato l'avvio ad altre attività poi svolte nelle ore di italiano, permettendoci così di approfondire alcune tematiche legate non solo alla comprensione di testi fantastici, ma anche alla produzione scritta di fiabe.

Per cogliere gli elementi essenziali di una fiaba, e per poterne quindi elaborare altre in maniera autonoma, ai bambini sono state proposte diversi racconti con modalità differenti:

- lettura dell'insegnante ("Pollicino" – con collegamenti all'argomento "i punti di riferimento" di geografia);
- lettura autonoma di una fiaba completa (a scelta fra tante proposte dall'insegnante; sulla stessa è stato poi chiesto ai bambini di produrre alcuni disegni dei momenti e dei personaggi più significativi, collegandoci così ad educazione all'immagine);
- ascolto di un CD-rom con attori che interpretano i diversi personaggi ("Il Brutto Anatroccolo" – con collegamenti agli studi sociali, poiché si è puntata l'attenzione sull'importanza di accogliere chi è diverso da noi e sul vero significato di diversità: una diversità che arricchisce e non spaventa. Abbiamo dato così l'avvio ad un discorso più completo sull'interculturalità);
- videocassetta ("Pinocchio" – utilizzata poi nel corso dell'anno nelle attività legate agli esercizi sull'utilizzo dell'H = possedere, sentire, agire).

Al termine del lavoro svolto in aula dalla collega, entrambi i gruppi erano già pronti per poter rielaborare in aula informatica una tavola delle 12 realizzate fino ad ora solo su carta.

A ciascun bambino è stata data l'opportunità di scegliere il disegno preferito, avendo cura che, comunque, tutte fossero elaborate.

Il primo passo è stata la realizzazione con Paint del disegno che componeva la tavola: così come era stato prodotto sulla carta, doveva essere riportato sul computer.

Ai bambini è stato chiesto di riprodurlo il più fedelmente possibile, facendo attenzione anche ai particolari che sulla carta avevano inserito: dovevamo comportarci proprio come se fossimo dei veri illustratori.



Nei mesi precedenti il laboratorio, con i bambini avevamo osservato diverse tipologie di libri di fiabe, notando quali fossero le caratteristiche tipiche

sia dei disegni che dei testi di un libro per bambini: colori vivaci e brillanti, dimensione del carattere, nitidezza del tratto, ecc...

Nel mese di novembre siamo andati alla libreria "Mago delle stelle", dove la responsabile ci ha mostrato i libri più strani: libri olfattivi, libri tattili, libri commestibili, libri con i suoni e libri visivi, sui quali abbiamo posto l'attenzione.

In libreria è stata letta ai bambini la storia del "Mostro peloso" e, al termine, tutti hanno costruito un libro personale.

In quell'occasione abbiamo lavorato con le immagini e con il testo, ma anche con materiali diversi quali la lana, materiale utilizzato per riportare i peli del mostro direttamente sul libretto.

A marzo abbiamo costruito un nuovo libro con l'aiuto della responsabile del servizio biblioteche, sig.ra Gianna, che ci ha letto la storia de "La piccola macchia rossa".

La lettura ha affascinato i bambini, che quindi si sono poi divertiti nel ricostruire il libro: abbiamo riportato le illustrazioni e abbiamo creato, in gruppo, i testi riassuntivi delle diverse avventure.

Al termine del lavoro ognuno aveva costruito il libro de "La piccola macchia rossa", da regalare ad un amico o da inserire nella propria biblioteca.

Per i bambini, quindi, non era nuova l'esperienza di doversi immedesimare nei panni di un provetto illustratore, ma ora avrebbero realizzato, per la prima volta, un libro proprio come fanno le case editrici: tutto al computer!

Terminata la tavola con l'illustrazione prescelta, gli alunni hanno dovuto successivamente inserirla in un programma di videoscrittura: Word.

Hanno così utilizzato il comando “Inserisci – immagine - da file”, che era ancora sconosciuto.

I bambini sono rimasti molto sorpresi nel vedere come i diversi programmi potessero interagire tra loro; scoprire che un disegno elaborato con Paint può essere inserito in word per unirvi didascalie, parole creative (word art) e testi narrativi, ha aperto le menti a nuovi progetti: fumetti con didascalie, articoli per instant book interni alla scuola, ecc...

Sotto l'immagine importata in word, i ragazzi hanno riportato anche il testo che narrava l'episodio disegnato.



Il gioco “10 dita” aveva permesso ai bambini di muoversi piuttosto agevolmente sulla tastiera, ma, al di là della velocità di scrittura, peraltro insignificante, è stato molto più interessante osservare quanto aiuto il

correttore ortografico potesse dare ai bambini, in particolare a quelli con problemi di dislessia, o presunta tale.

Quasi tutti i bambini hanno riportato tutte le parole senza commettere errori, a dimostrazione che il computer, in particolare nel trattamento di bambini con disturbi specifici di apprendimento, assicura agli stessi un supporto continuo che permette loro di notare subito l'errore e di correggerlo.



Considerando che l'A.I.D. (Associazione Italiana Dislessia) dà come indicazione nel trattamento dei bambini dislessici, quella di correggere loro immediatamente l'errore (per non fissare la parola nel modo sbagliato), si capisce come, in una classe di 25 alunni, un computer a supporto di un bambino dislessico possa aiutarlo.

Al termine del lavoro, abbiamo stampato dodici copie delle dodici tavole elaborate dai due gruppi, in modo tale che ogni bambino avesse un libretto in cui fossero riportate la propria tavola e quelle dei compagni di gruppo.

La rilegatura dei libretti è stata effettuata grazie ad un genitore, che lavora in una legatoria industriale.

Lo stesso papà ci ha fornito anche alcuni campioni che mostravano i diversi passaggi della rilegatura di un libro:

- le segnature solo piegate;
- le segnature piegate e cucite tra loro;
- la copertina ancora non incollata;
- il libro terminato, con le segnature e la copertina incollate;

i bambini hanno potuto così vedere quali sono le fasi per realizzare un libro “vero”.

Il laboratorio informatico è stato progettato come lavoro interdisciplinare, ma ha assunto, in fase di realizzazione, un carattere decisamente trasversale, al di sopra delle aspettative iniziali.

Entusiasti e caricati da questa esperienza, insieme con i bambini stiamo già pensando di realizzare, il prossimo anno, un prodotto periodico, di più veloce realizzazione, quale potrebbe essere un instant book della scuola “G. Ferrari” da distribuire nelle classi del plesso.

Per il momento... non ci resta che leggere la favola di Cenerentola rielaborata e illustrata dai bambini della seconda A della scuola Ferrari di Camin!

Sitografia

www.ivana.it

Sito ricchissimo di idee, spunti, programmazioni, suggerimenti e soprattutto software freeware da scaricare e usare.

www.midisegni.it

Presenta un elenco ricchissimo di immagini suddivise per categoria: fiabe, ricerche, oggetti, animali... e disegni da tagliare e incollare.

www.bimbi.it

Tante immagini, principalmente di animali.

www.kidsgame.it

Simpaticissimi disegni, non solo di animali e dinosauri, ma anche forme da colorare, ritagliare e assemblare.

www.simonerossi.it

Propone disegni da colorare e giochi tipo “unisci i puntini” e “colora le aree segnate da un puntino”.

www.kidscom.it

Presenta giochi che favoriscono la capacità di osservazione e di attenzione del bambino, quali “Trova le differenze”.

Indice

Presentazione	pag. 2
Il gruppo classe	pag. 5
L'informatica nella scuola primaria	pag. 8
Dal libro di carta al libro informatico	pag. 11
I prerequisiti e il software freeware	pag. 16
Dal software freeware ai programmi Paint e Word: la loro interdisciplinarietà	pag. 27
L'avvio al lavoro: dal lavoro propedeutico all'elaborato finale	pag. 33
Sitografia	pag. 40

*Un ringraziamento speciale a Ivana:
un faro in piena nebbia.*