

"L'Inferno di Dante"

Riportiamo il progetto "Laboratorio Computer", che ha portato alla creazione del prodotto multimediale dal titolo "L'Inferno di Dante", partendo dalla lettura in classe dell'opera di Dante Alighieri in una riduzione – adattamento per ragazzi di DAMI Editore.

Il progetto è stato avviato in una **classe quinta** di scuola elementare sotto la direzione dell'insegnante Laura Properzi, che ne ha programmato le attività.

La classe ha prodotto un ipertesto dal titolo "L'Inferno di Dante".

La programmazione è iniziata nel mese di febbraio e l'attività è stata completata entro maggio.

Dall'insegnante e dagli alunni della classe è stato concordato quanto segue:

- le linee essenziali dell'attività;
- le modalità di raccolta del materiale prodotto dai bambini e come poi raccordare l'inserimento del materiale nell'ipertesto;
- come gestire i nodi e le relazioni logiche (sia prima che al momento della produzione dell'ipertesto).

L'attività in aula informatica è stata gestita in 2 momenti:

- un giorno della settimana con metà classe ognuna delle due ore a disposizione, dalle ore 10.25 alle ore 12.25;
- un altro giorno a classe intera, dalle ore 8.00 alle ore 10.15.

Le attività che hanno comportato l'uso di scanner e il trattamento delle immagini sono state realizzate per la quasi totalità dagli stessi ragazzi.

L'assemblaggio delle varie parti prodotte e la masterizzazione su CD è stato eseguito in parte dagli alunni ed in parte dall'insegnante.

Non è escluso che, a lavoro terminato, il prodotto sia trasferito in rete; in tal caso questa fase sarà eseguita dall'insegnante, visto che avverrà a lezioni scolastiche concluse.

Obiettivi educativo – didattici

- Acquisire la consapevolezza che il computer non è solo e semplicemente un "videogioco";
- impadronirsi di conoscenze e di abilità utili anche in futuro;
- acquisire la consapevolezza che il funzionamento dei programmi su computer richiedono un processo di progettazione e di creazione;
- acquisire la conoscenza delle parti che compongono un prodotto multimediale;
- utilizzare diversi componenti multimediali;
- sperimentare le potenzialità della multimedialità nell'azione didattica;
- definire le linee essenziali per la progettazione di un'unità didattica multimediale;
- organizzare i contenuti in nodi collegati in modo ipertestuale;
- progettare e realizzare un ipertesto multimediale e interattivo.

Destinatari

Classe **quinta** di Scuola Elementare, insieme all'insegnante di alfabetizzazione multimediale che ha condotto nella classe il progetto "Laboratorio computer" nel corso di tutto l'anno scolastico.

Strumentazione necessaria:

hardware:

- pc multimediali
- stampante
- scanner
- microfono
- masterizzatore

software:

- programma di trattamento testi
- programma di trattamento immagini
- programma di creazione ipertesti *Incomedia 5.0*.

manualistica di riferimento:

l'insegnante fornisce alla classe un abbozzo di schema logico, del tipo già scelto insieme, al quale fare riferimento e sul quale riportare di volta in volta gli argomenti da sviluppare in itinere nel corso della realizzazione del progetto.

Organizzazione dell'attività:

2 ore di lezione frontale il giovedì dalle ore 8.00 alle ore 10.15, nelle quali l'insegnante è impegnata con tutta la classe;

2 ore di contemporaneità (con l'insegnante di Lingua italiana del modulo) il lunedì dalle ore 10.25 alle ore 12.25 nelle quali l'insegnante è impegnata per un'ora con metà classe e un'ora con l'altra metà.

Attivazione del progetto

1° fase:

- organizzazione del materiale:
- scrittura dei testi con i programmi di videoscrittura
- acquisizione delle immagini con lo scanner
- stampa di testi, immagini, schemi logici di riferimento
- trattamento e manipolazione delle immagini.

2° fase:

- creazione del file principale dell'ipertesto multimediale (in particolar l' *home page*)
- inserimento di pagine nuove
- rinomina di pagine già create
- colorazione di pagine o inserimento di sfondi
- inserimento di testi, disegni o altro tipo d'immagine nelle pagine.

3° fase:

- registrazione delle voci degli alunni mentre recitano le terzine della " Divina Commedia" di Dante Alighieri
- inserimento dei bottoni "salto-pagina"
- inserimento delle parole "calde" per attivare suoni, immagini o per aprire altre pagine
- inserimento di suoni e voci registrare in punti definiti insieme in classe.

4° fase:

- ideazione e scrittura di domande – quiz, con relative risposte, da inserire nella sezione "Quiz" dell'ipertesto (ogni domanda è composta da tre possibili risposte di cui una sola vera)
- realizzazione delle pagine "Quiz", con inserimento delle voci registrate nelle pagine di verifica dei quiz.

5° fase:

- compilazione dell'ipertesto e procedura per renderlo eseguibile
- masterizzazione dell'ipertesto su CD Rom.

L'ipertesto viene reso disponibile alle famiglie degli alunni e alle scuole che ne facciano richiesta.

La presente descrizione è accompagnata da un file compresso (inferno.zip), scaricabile in questa stessa sezione, che contiene la **mappa concettuale** del lavoro.

Laura Properzi
Insegnante
Scuola Elementare "Piane Tenna"
SANT'ELPIDIO A MARE (AP)