

Modulo 2 - Progettare un percorso didattico utilizzando Il DivertiPc

L'insegnante si è recata in aula multimediale con tutti gli alunni della classe seconda elementare (20 bambini), con l'intento di svolgere attività di tipo diverso: ad un gruppo più numeroso (12 bambini) sono state proposte attività che hanno previsto l'utilizzo di software didattici, per il rinforzo dei principali concetti di matematica.

In questo modo questi bambini hanno avuto la possibilità di migliorare le loro conoscenze ed abilità relative alla disciplina.

Il gruppo meno numeroso degli alunni (8 bambini) ha potuto svolgere attività di tipo diverso, attraverso la navigazione in internet.

È proprio a questo secondo gruppo di bambini che è stata proposta l'attività prevista dal presente laboratorio.

I bambini, attraverso le indicazioni fornite via via dall'insegnante, hanno facilmente aperto il programma di navigazione (browser), hanno digitato l'indirizzo <http://www.ildivertipc.rai.it> e, dopo qualche tentativo, sono riusciti tutti ad avere accesso alle pagine del sito.

L'homepage del sito presenta in primo piano il personaggio-guida, il quale descrive brevemente i giochi didattici a disposizione dell'utente. Cliccando sulle piccole frecce rosse presenti sotto al personaggio, è possibile scegliere uno dei giochi.

La disponibilità della connessione a banda larga non fa incontrare difficoltà nell'apertura delle pagine e non costringe a lunghe attese per visualizzare gli effetti di animazione grafico-sonora.

L'insegnante, insieme agli alunni, sceglie quale attività affrontare per prima.

Ogni attività prevede una procedura guidata, accompagnata da immagini esemplificative, da testo esplicativo e da una voce che descrive i comandi.

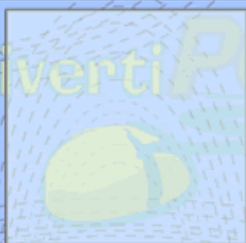
I bambini che sanno già leggere riescono a seguire con una certa autonomia le procedure guidate.

Esempio di CARTA D'IDENTITÀ realizzata nel sito del *DivertiPC*:

«DivertiPC»	«DivertiPC»
IMPRONTA DEL DITO	CARTA D'IDENTITÀ DI
FIRMA	LAURA PROPERZI
DATA	CLASSE SECONDA
	SCUOLA BORGIO ROSSELLI
	COMUNE DI
	PORTO SAN GIORGIO

CARTA D'IDENTITÀ: Fronte

NOME	LAURA	
COGNOME	PROPERZI	
NICKNAME	LALLA	
NATO IL	UN BEL PO' DI TEMPO F	
A	PORTO SAN GIORGIO	
INDIRIZZO	VIA MIA	
CITTA'	PORTO SAN GIORGIO	
REGIONE	MARCHE	
OCCHI	VERDI	
CAPELLI	BIONDI	
ALTEZZA	168 CM	PESO POCO



foto

Per accettazione

Pee Cee

Gioco preferito **CRUCIVERBA**

Sport preferito **BALLO**

Piatto preferito **TUTTI**

Animale preferito **L'UOMO**

Rilasciato da DivertiPC

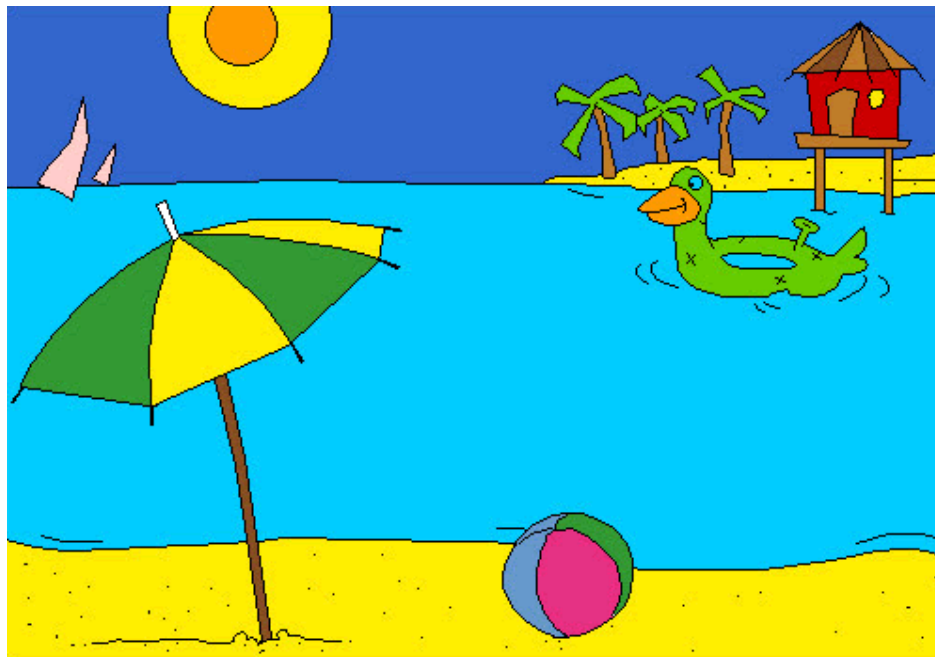
CARTA D'IDENTITA': Retro

Esempio di un **BIGLIETTO DI AUGURI** realizzato nel sito del *DivertiPC*:



BIGLIETTO DI AUGURI

Esempio di un DISEGNO COLORATO realizzato nel sito del *DivertiPC*:



DISEGNO COLORATO ON-LINE

OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE	
OBIETTIVI GENERALI	OBIETTIVI SPECIFICI STRUMENTALI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisire una giusta conoscenza delle possibilità comunicative ed operative offerte dal PC, sapendolo utilizzare correttamente nelle sue funzioni più elementari. ✓ Far passare l'alunno da un ruolo passivo di ricettore di nozioni medialità ad uno attivo, introducendo la multimedialità nelle normali attività curricolari. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapere che cosa è un computer e per quali scopi esso può essere utilizzato. ✓ Scoprire le potenzialità didattiche della navigazione in internet. ✓ Conoscere le parti che compongono il computer (case, monitor, tastiera, mouse, casse, stampante, scanner...) e individuare le loro funzioni. ✓ Conoscere ed utilizzare i termini principali del linguaggio dell'informatica. ✓ Acquisire una manualità fine nell'utilizzo del mouse. ✓ Conoscere e usare le funzioni elementari della tastiera (keyboard) e del mouse. ✓ Utilizzare le finestre ed i principali comandi. ✓ Scrivere parole, frasi, brevi testi al computer. ✓ Formattare, salvare e stampare i testi scritti ed immagini al computer.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acquisire abilità e consapevolezza dei processi di letto-scrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere comandi e istruzioni. ✓ Scrivere parole, frasi, brevi testi.
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi orientare nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestire il mouse e la tastiera per rispondere a comandi ed istruzioni date.
<p>TARGET A CUI IL PERCORSO DIDATTICO È RIVOLTO</p> <p>Il percorso didattico è stato rivolto ad alunni di classe seconda, ma può essere rivolto con la stessa efficacia ad alunni di prima o terza classe della scuola elementare, impegnati in aula d'informatica a gruppi di due/tre ogni PC.</p>	

STRUMENTI DI LAVORO

- ✓ Computer multimediali
- ✓ Connessione ad internet a banda larga (ADSL)
- ✓ Mouse, casse, tastiera
- ✓ Stampante

Sono state proposte le seguenti attività, disponibili nel sito <http://www.ildivertipc.rai.it> :

- Costruzione della Carta d'identità
- Compilazione di un biglietto d'auguri
- "Riordina la tua classe"
- Gioco del labirinto: trova gli animali

MATERIALI PRODOTTI

Si prevede la stampa delle schede previste dai programmi on-line utilizzati, allo scopo di documentare le attività svolte al computer.

Con le stampe è possibile allestire dei cartelloni da appendere in classe per ripercorrere insieme le fasi delle attività e riflettere sulle difficoltà incontrate o sulle modalità con cui sono state realizzate le schede.

TEMPI DI LAVORO

Per lo svolgimento di ogni attività si è previsto di utilizzare due ore, durante le quali ogni gruppo di alunni ha svolto quanto richiesto nei comandi delle procedure guidate, ha predisposto le funzioni di stampa, ha stampato le schede.

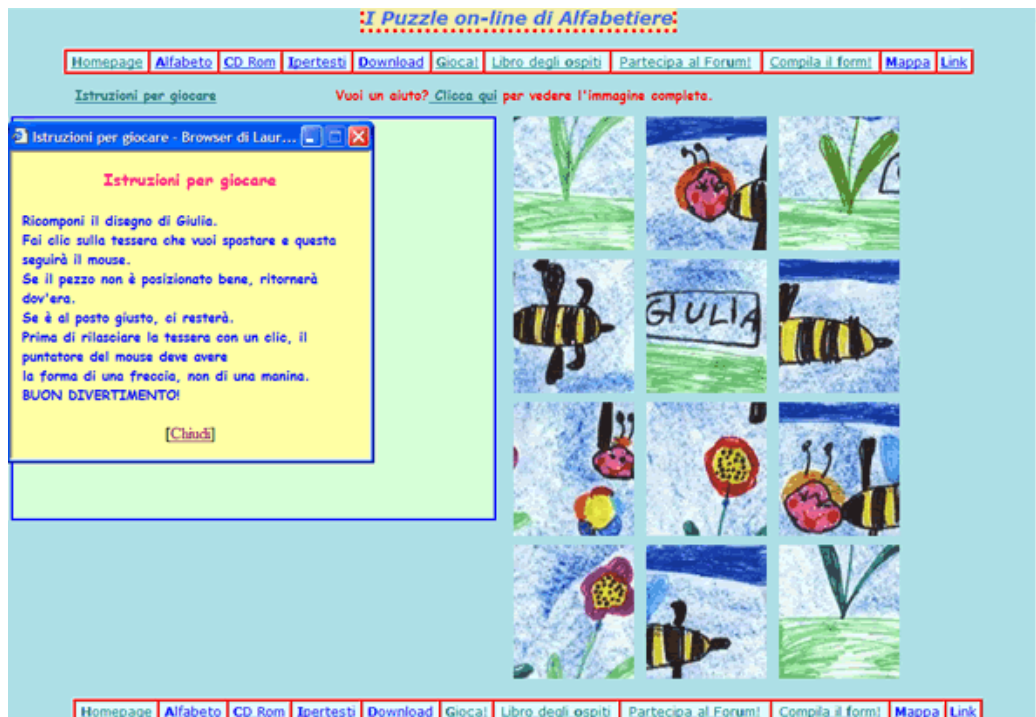
VALUTAZIONE

Al termine delle attività gli alunni hanno sperimentato l'uso del computer e della navigazione in internet per scrivere parole, frasi, brevi testi; si sono orientati nello spazio; hanno utilizzato autonomamente i comandi delle attività on-line presentate.

La verifica di tali acquisizioni è stata effettuata in itinere tramite osservazioni dirette e prove pratiche al PC.

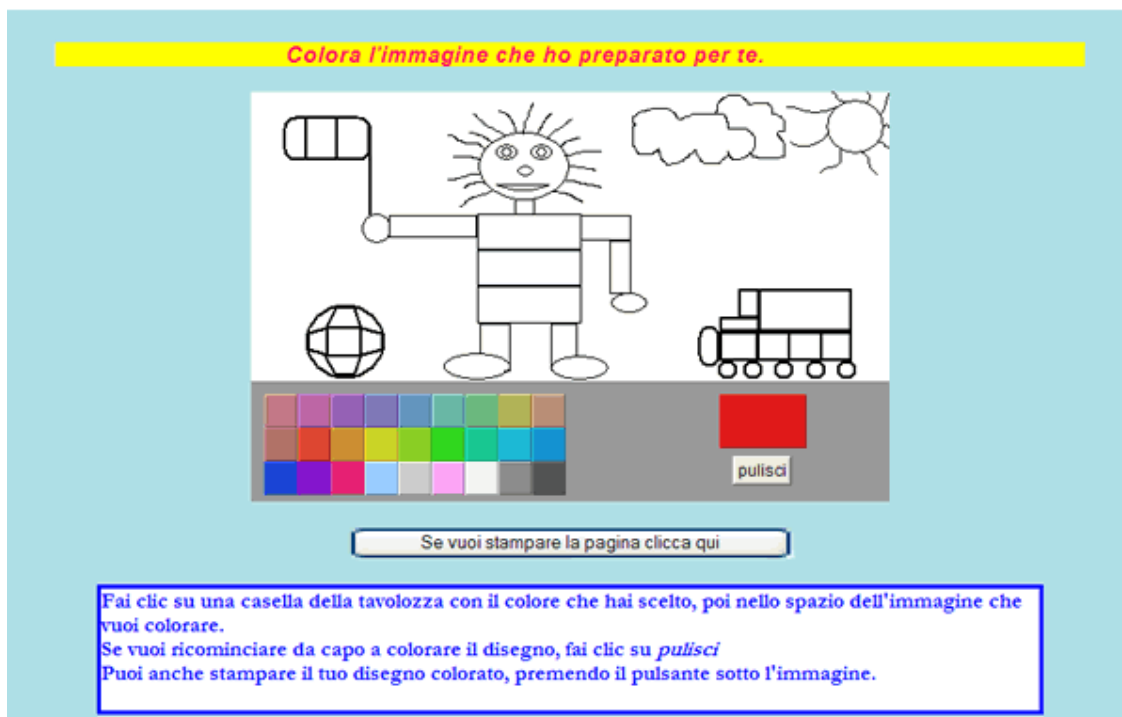
Viene ora ipotizzata un'altra modalità di lavoro analizzando altri siti che offrono spunti per la didattica e i giochi per bambini, scegliendo il sito <http://lauraproperzi.it>

- ✓ Dall'homepage si decide di accedere alla sezione **GIOCHI**
- ✓ All'apertura, la pagina chiede di digitare, nella finestra del prompt, il proprio nome e la lettera del sesso, per personalizzare con testo ed immagine il messaggio di benvenuto.
- ✓ Dall'offerta che viene presentata i bambini possono decidere quali giochi fare.
Si decide di iniziare giocando con il **PUZZLE ON-LINE**, cercando di posizionare con il mouse le tessere del puzzle, attraverso l'attività di "clicca e trascina".
Un collegamento ipertestuale offre la possibilità di leggere le istruzioni del gioco, un altro (con chiusura a tempo) di vedere l'immagine già ricomposta.



Pagina: http://www.lauraproperzi.it/puzzle_online.htm

- ✓ La seconda attività on-line che è stata scelta è **Colora con Alfabetiere!**.
L'interfaccia è semplice e intuitiva, tale da consentire immediatamente la comprensione dei comandi e quindi la colorazione del disegno utilizzando il mouse per selezionare i colori e versarli nelle aree dell'immagine.
Al termine, il pulsante posizionato sotto al disegno ne consente la stampa.



Pagina: <http://www.lauraproperzi.it/colora.htm>

- ✓ Da questa pagina è possibile accedere alle altre che offrono giochi attraverso un menù “a tendina”, espandibile con il mouse.

Il **Memory di Topolino** è il gioco successivo.

Qui la personalizzazione permette di registrare il record personale raggiunto completando il gioco nel minore tempo possibile.

Un clic sulle caselle scopre la figura nascosta. Se vengono scoperte due caselle uguali, queste restano scoperte, altrimenti si ricoprono automaticamente.

Il gioco è fatto in modo che, ad ogni nuova apertura della stessa pagina, le caselle si posizionino sempre in maniera diversa.



Pagina: http://www.lauraproperzi.it/memory_topolino.htm

✓ Forse di scarsa utilità didattica (ma non per questo meno divertente) è la pagina con le

ESPRESSIONI DEL VISO.

Vengono presentate alcune frasi che terminano con un collegamento ipertestuale che consente l'entrata nella pagina di un viso con una particolare espressione.

The screenshot shows a website interface with a light blue background. At the top, there is a navigation bar with links: Homepage, Alfabeto, CD Rom, Iper testi, Download, Gioca!, Libro degli ospiti, Partecipa al Forum!, and Compiti. Below the navigation bar is a dropdown menu labeled 'Scegli un altro gioco!'. The main content area is divided into two columns. The left column contains five text boxes, each with a sentence and a hyperlinked word. The right column contains five corresponding cartoon facial expressions. The sentences and their hyperlinks are: 'Quando si esaudisce un tuo grande desiderio ti senti... [...felice!](#)', 'Quando accade qualcosa che proprio non ti aspetti sei molto... [...meravigliato!](#)', 'Se qualcuno non crede a ciò che dici ti senti... [...offeso](#)', 'Quando tutto va bene e non hai dispiaceri, allora sei... [...sereno!](#)', and 'Se accade qualcosa che ti dà dispiacere, allora ti senti... [...triste!](#)'. The facial expressions are: a smiling face, a surprised face with wide eyes and an open mouth, an angry face with furrowed brows and a downturned mouth, a serene face with a slight smile, and a sad face with closed eyes and a downturned mouth.

Pagina: <http://www.lauraproperzi.it/espressioni.htm>

Laura Properzi

E-MAIL: laura@lauraproperzi.it

URL: <http://www.lauraproperzi.it>