

SCUOLA 2.0

Scuola media "A. Moro" Toscanella - Scuola Media "G. Reni" Bologna
4-5-6 maggio 1993

MAREA UMANA

Nella Rassegna di Informatica allestita presso le ex scuole Giordani, si è verificato un "afflusso mostruoso" di ragazzi accompagnati dagli insegnanti. Tutti sono curiosi di scoprire e conoscere le meraviglie che può offrire l'Informatica. In questo momento le aule che ospitano i vari progetti e programmi sono state prese d'assalto.

Noi, che lavoriamo all'interno di questa iniziativa, siamo molto occupati a fornire spiegazioni ai bambini delle scuole elementari che

desiderano conoscere sempre più argomenti, ma tutti ci fanno delle domande.

Girovagando per i vari ambienti abbiamo potuto notare che non solo i giovani sono interessati da queste attività, ma anche le persone più adulte.

Noi "giornalisti" ci sentiamo molto orgogliosi delle attenzioni che ci vengono rivolte e ci sentiamo importanti e soprattutto utili!!!

BY: Stefania Baldazzi & Davide Antonioli

SPAZIO DOCUMENTAZIONE HANDICAP

In un' aula della ex scuola Giordani risiede il centro Berti, uno spazio di documentazione handicap.

Ha il compito di dare informazioni su ciò che riguarda bambini e ragazzi portatori di handicap, fornire materiale in prestito, dare consulenza e formazione agli educatori ed effettuare ricerche. Il centro, nato nell' aprile 1987, e' stato istituito dal comune di Bologna. La responsabile ha sottolineato l' interesse generale al problema.

Nella regione, oltre a questo, sono presenti altri spazi di documentazione: a Bologna (AIAS), a

Modena, Crespellano, Ferrara, Savignano, Rimini, Ravenna, Casalecchio.

Non in tutti gli stati, pero', troviamo la stessa situazione riguardo l' integrazione di questi ragazzi. In Svizzera e nei paesi del nord i bambini portatori di handicap, non sono inseriti, ma hanno scuole speciali. Per tale motivo alcuni insegnanti di questi paesi si stanno mobilitando e informando presso il nostro paese per sapere come noi ci siamo organizzati.

Antonietta Laterza, autrice del disco "Donne a Marrakech" vi invita allo spettacolo

IO DIVERSA COME TUTTI

"Vogliamo armonizzare le nostre differenze come note in uno stesso accordo", che si terrà
Domenica " " maggio alle ore 21.00 presso il
Cinema Galliera, Via Matteotti 25.

L'ingresso è libero.

Gabbianelli Livia
Gubellini Fabio

UN COMPUTER NATURALISTA

La scuola media Fabio Besta presenta un lavoro triennale, sperimentato già in cicli precedenti, con temi diversi, ma con gli stessi obiettivi e modalità.

Quest'anno la 2[^]S (formata da 18 alunni) ha lavorato sull'orientamento come capacità di scelta del proprio futuro di studio e di lavoro, attraverso la conoscenza della propria regione.

Il primo lavoro svolto dalla classe, a partire dallo scorso anno scolastico, è durato un anno e mezzo; riguardava la conoscenza delle piante più diffuse nell'appennino, preappennino e nelle zone costiere.

Per arricchire le conoscenze apprese in classe, i ragazzi hanno anche compiuto una gita a Vanzago in un'oasi del WWF, guidati da una biologa.

L'attività programmata dalle professoresse di tecnica, di lettere e di scienze e matematica è proseguita nell'anno in corso con l'analisi delle sorgenti di acque minerali e delle terme, con l'obiettivo di conoscere sempre più l'ambiente in cui si vive.

Il materiale utilizzato per le sorgenti è stato "rimediato" dagli stessi alunni: etichette di bottiglie d'acqua minerale divise per regione e deplianti. Inoltre ogni ragazzo in un proprio quaderno ha documentato il lavoro svolto secondo il piano prestabilito.

Questo lavoro è stato realizzato con il programma WORKS su computer IBM.

L'elaborazione dei dati statistici (cartine e grafici) è stata effettuata con GRAPHING, stampante e lucido.

Le difficoltà incontrate non sono state eccessive, ma le solite: rallentamento del lavoro per gli assenti e qualche problema nell'uso del computer.

Le soddisfazioni invece sono state molte, sia per i professori che per gli alunni, perchè questi ultimi hanno acquisito sicurezza e autonomia nell'uso del computer, e sono stati tutti coinvol-

ti nel lavoro, nonostante fosse assai impegnativo.

Ci è piaciuto molto l'entusiasmo con cui le professoresse ci hanno illustrato questo lavoro, fornendoci le informazioni che abbiamo esposto, e auguriamo alla classe 2[^]S della scuola media Besta un buon proseguimento delle loro attività.

Lorenza Vellucci
Sara Papazzoni

USO DEL COMPUTER

Abbiamo pensato di effettuare un'intervista per capire l'uso che fanno i giovani del computer. Sono stati intervistati venti ragazzi in una fascia di età compresa tra i 12 e i 19 anni.

In base alle interviste fatte è emerso che la maggior parte dei giovani possiedono un computer e lo usano quasi esclusivamente per giocare nel loro tempo libero.

Solamente alcuni studenti delle scuole superiori lo utilizzano anche per le materie scolastiche: matematica e informatica.

Inoltre è emerso che i ragazzi usano il computer generalmente da soli.

Balducci Matteo
Bertacchini Gabriele

LA STREGA INFORMATICA

Un'interessante sperimentazione di informatica viene condotta dalla scuola materna e da quella elementare di Pian di Venola, del circolo didattico di Vergato.

Ce ne ha parlato Giuliana Cecchini, una gentile insegnante della scuola elementare, che ci ha presentato varie esperienze, alcune delle quali coinvolgono insieme i bambini del terzo anno della scuola materna e gli alunni della prima classe elementare.

Le attività illustrate si sviluppano su due livelli: il primo riguarda l'uso dell'informatica povera, il secondo l'utilizzazione vera e propria del computer, e precisamente del programma Logowriter opzione Shapes.

I bambini arrivano a rappresentazioni simboliche, quali la scrittura e la riproduzione di percorsi spazio-temporali, attraverso varie tappe di esperienze corporee.

Il computer quindi diviene uno strumento per migliorare e verificare le percezioni e le conoscenze apprese attraverso attività fantastiche di gioco, in cui il corpo è protagonista.

L'approccio alla "macchina" è quindi reso più facile, poichè il ragazzo parte da se stesso; per esempio, in un gioco, i bambini si trasformano in robot, rispondendo a segnali disegnati, che essi imitano con il proprio corpo.

Nell'attività "Formino e Formina", costruiscono un percorso reale mediante materassini,

utilizzando come unità di misura i propri piedi. In una seconda fase il percorso viene ridisegnato con i chiodini, riportato su carta quadrettata, ed infine trasferito sul computer, nel programma Logowriter opzione Shapes.

I bambini costruiscono poi con lo Shapes altri elementi (sassi e alberi) e li riportano sul percorso, utilizzando i tasti freccia, dei quali si servono anche per far muovere un personaggio da loro inventato, orientandosi così nello spazio.

In un'altra attività, la "piccola strega", un personaggio che funge da sfondo integratore, stimola i bambini alla ricerca continua di nuove conoscenze, e li porta alla comprensione della scrittura come simbolo.

Nell'ultima fase del lavoro, infatti, essi utilizzano il computer per la trascrizione di titoli, parole emergenti, e per la costruzione di disegni, che successivamente, con un gioco di magia, vanno

a sostituire le parole corrispondenti.

L'insegnante ha sottolineato l'entusiasmo dei bambini di fronte a queste valide e coinvolgenti esperienze che non presentano difficoltà didattiche.

E noi, sfogliando il materiale fotografico che ci ha illustrato, ne siamo pienamente convinte.

Lara Avanzo
Matilde Soligno



LA TARTARUGA

Elisabetta, che ogni tanto sfoglia ancora con nostalgia i suoi quaderni LOGO delle elementari, oggi ha rivissuto con noi, compagne di classe della scuola media G. Reni, le sue esperienze passate visitando uno stand, allestito nella rassegna di Informatica, della scuola di Imola del distretto 33, un distretto che ha organizzato importanti seminari di studio sull'informatica, mandando in porto vari progetti per l'alfabetizzazione informatica di 1274 docenti.

Questo stand, oggettivamente è il più bello: qui vengono esposti lavori delle scuole elementari, Pelloni-Tabanelli, Pulicari, Campanella, Bubano, e delle medie di Mordano.

Abbiamo rivolto alcune domande alla maestra Paola Pasotti, la quale ci ha illustrato il percorso di lavoro delle scuole elementari Pelloni-Tabanelli attraverso cartelloni.

Questa scuola ha utilizzato il programma LOGO dalla 1° alla 5° elementare.

Nelle 1° elementari i bambini vengono avvicinati al programma mediante percorsi, nell'aula, usando i comandi destra-sinistra-avanti-indietro.

Successivamente fanno camminare dei piccoli robot (tra i quali il più importante è la torre, che si muove avanti, indietro, destra e sinistra) su grandi fogli quadrettati, costruendo così varie figure geometriche.

In 3°, utilizzando il robot regina (che, oltre ad eseguire comandi semplici, cammina anche in diagonale), imparano ulteriori concetti, soprattutto la rotazione.

Giungono così ad un lavoro di composizione e scomposizione usato per la risoluzione di problemi matematici.

Dalla torre si passa alla regina e dalla regina si passa, in 4°, alla tartaruga, che ha infinite possibilità di rotazione.

Si realizzano rotazioni, traslazioni, utilizzando un percorso logico tutto conseguente.

L'argomento è dunque la geometria e la finalità è arrivare a concepire le figure in movimento.

Vengono insegnati i concetti di rotazione, di angolo interno e dei lati che delimitano una figura.

Gli aspetti positivi sono innumerevoli: questo linguaggio permette di accrescere in continuazione l'immagine geometrica; stimola la

fantasia; inoltre su queste figure si possono costruire storie ispirate dall'impressione comunicata dalla figura stessa. L'insegnante Pasotti, che ci ha illustrato l'esperienza, ha seguito per cinque anni dieci classi con un distacco, permesso dal Provveditorato, che purtroppo non è stato riconfermato.

Quindi l'attività ora viene portata avanti dai singoli insegnanti, sulla base delle conoscenze acquisite nel frattempo, però con maggiore difficoltà.

La signora Pasotti ha sottolineato l'importanza psicologica di questo programma perché i bambini si "immedesimano" nella tartaruga o si sentono gratificati dalle possibili realizzazioni fantastiche, inoltre questa attività favorisce la collaborazione nel lavoro di gruppo, l'errore non viene penalizzato, l'autocorrezione è immediata e tutti possono procedere nell'apprendimento purché vengano rispettate tutte le tappe del lavoro senza fretta.

Le difficoltà si presentano quando un alunno ha problemi di lateralizzazione. Infine, al termine di ogni anno scolastico, i ragazzi espongono in pubblico la loro produzione, quindi hanno una verifica dei concetti e degli strumenti appresi.

Questo lavoro ha ricordato ad alcuni di noi, non solo a Elisabetta, gli anni passati alle elementari, quando ci divertivamo a muovere la tartaruga nell'ambito dello schermo.

A noi piacevano molto i colori "astavolozza", "assfondo" e nello stesso tempo capivamo meglio i concetti più astratti della geometria.

BY: Elisabetta Pompoli, Monia Maestrami, Alice Scorcelletti, Emanuela Summa, Diego Camerti



PROGETTO VIDEOGRAFICA: CREASI NUOVI GENI

La scuola elementare di Savigno presenta quest'anno un meraviglioso programma di videografica.

Nello stand non sono presenti i fortunati bambini, quindi chiediamo informazioni ad un insegnante che, orgoglioso dell'attività entusiasmante svolta nella scuola, ci spiega il funzionamento del programma e la sua struttura.

L'attività informatica, proposta nella scuola per tutti i cinque anni, utilizza il computer e il videoregistratore e due programmi: il Logo e la videografica.

Le ore dedicate al progetto di videoscrittura sono inserite nell'orario scolastico: il logo per tutto il quinquennio, la videografica per due anni.

Questa attività permette di sviluppare, con l'utilizzazione di mezzi moderni, la creatività dei bambini (a loro non manca di sicuro!) i quali apprendono più velocemente dei loro stessi maestri.

I bambini, seguendo questo, corso acquisiscono nozioni cinematografiche.

Alla fine dei cinque anni, creano loro stessi un film usando la videografica che permette la fusione di immagini trasferite dal computer al videoregistratore su videocassette VHS, con un sottofondo sonoro: i lavori così ottenuti, spesso, sono migliori di certi film penosi.

L'insegnante ha espresso su questo lavoro un parere altamente positivo, dichiarando che questa attività si deve ampliare anche negli anni futuri.

Su questo punto siamo d'accordo anche noi, perchè il computer sta prendendo piede soprattutto nell'ambito del lavoro.

Certo però che nella vita di un adolescente ha un eccessivo spazio, soprattutto nel campo dei videogiochi, alcuni antieducativi perchè troppo violenti.

Il computer dovrebbe essere utilizzato, come per esempio in questa fortunata scuola finanziata dalla regione, per permettere agli alunni di

familiarizzare con questo mezzo tecnologico che ha già una grande importanza nella loro vita presente e lo avrà certamente in quella futura.

Manderemo alla Regione una lettera, per allargare l'iniziativa alle altre scuole emiliane, sollecitando in particolare l'avviamento dell'attività nella "nostra" scuola (Guido Reni).

Cecilia Bernardi
Luca Mazzamurro
Margherita Kayhaniazar

USO DEL COMPUTER NELLE SCUOLE SUPERIORI

Oltre alle scuole medie ed elementari qui alla rassegna sono presenti anche alcune scuole superiori.

Intervistando i ragazzi del Tanari, un istituto di ragioneria di Bologna, abbiamo scoperto che anche loro utilizzano il computer.

Le classi quarte usufruiscono di due programmi molto semplici. Entrambi sono stati costruiti in linguaggio Pascal, che è un linguaggio di lettura del computer.

I programmi sono utilizzati per l'italiano, vengono divise le parole in sillabe, e in ragioneria per la trascrizione in lettere di cifre.

Le classi quinte adoperano programmi più sofisticati che vengono utilizzati per l'inglese.

Quest'ultimo programma consiste nell'inserire parole mancanti in testi dati.

Bertacchini Gabriele
Balducci Matteo

KIDSLINK:

COLLEGAMENTO FRA RAGAZZI

Collegare i ragazzi é lo scopo del programma telix, che utilizzando un MODEM ci permette di inviare lettere, informazioni, notizie tra ragazzi in tutto il mondo, e ricevere i messaggi.

Usando sempre il telix ci si può anche collegare ad altri fonti di informazioni quali conferenze e programmi (Fahrenheit 451); inoltre gli insegnanti comunicano fra loro per scambiarsi delle idee.

Attraverso questo programma siamo entrati in comunicazione diretta con ragazzi norvegesi, australiani, svedesi, americani.....ed é stata un' esperienza che ha allargato i nostri confini.

Un altro sistema di comunicazione ci ha

permesso di unire i nostri calcolatori con l' ARCI C. C. che, in brevissimi tempi, spedisce i messaggi nel NORD DAKOTA, ad un cervellone che provvede allo smistamento delle lettere in tutte le parti del mondo che possiedono un modem. Tutto questo avviene in meno di 10 secondi.

Questa esperienza é stata per noi molto simpatica e ci ha permesso di conoscere nuove persone e di scoprire etnie diverse con diverse usanze.

MATTEO, ALESSANDRO, KATHERINE
delle Guido-Reni.

SOFTWARE DIDATTICO MULTIMEDIALE

Al teatro Dehon , alle ore 10, c'è stato l'intervento di Cesare Maioli dell'università di Bologna.

La relazione illustrava come l'uso di sistemi multimediali nella didattica può consentire al formatore di realizzare tre grandi aspirazioni: proporre esperienze educative più ricche, sviluppare nello studente attitudine all'apprendimento autonomo, ristrutturare e ripensare l'intero percorso educativo. E' stata presentata un' analisi degli strumenti messi a disposizione dai sistemi multimediali per la soluzione di specifiche problematiche e di esigenze didattiche ed e' stata proposta una valutazione dei risultati conseguiti da studenti ed insegnanti nella realizzazione di corsi.

Infine si e' dato un breve cenno sulle principali realizzazioni di multimedia didattici e su recenti esperienze nella scuola italiana di istruzione secondaria di primo grado.

MOSCATELLO LUIGI
SABBATANI MICHELE