

SCUOLA 2.0

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

INTERVISTA AL FONDATORE DEL PROGETTO KIDSLINK

Questa mattina al teatro Dehon abbiamo intervistato Odd De Presno, l'ideatore e il progettore del progetto Kidslink.

Gli abbiamo chiesto, per prima cosa, come gli fosse nata l'idea del progetto Kidslink. Ci ha risposto che l'idea gli era venuta per caso, parlando con sua moglie.

Una notte del 1989 lei gli chiese di aiutarla ad organizzare una mostra culturale per i ragazzi. Inizialmente non aveva prestato molta attenzione a ciò, ma rispose che avrebbe provato a installare una rete informatica, che permettesse ai ragazzi di diverse nazionalità di comunicare per un periodo che originariamente doveva essere di due settimane.

La settimana stessa contattò diversi suoi amici in Canada, negli Stati Uniti ed in Norvegia, ma dopo due mesi si dimenticò quasi del tutto del progetto.

Verso la fine di aprile del 1990, sua moglie gli ricordò il suo impegno e, così, in due settimane

riuscì a predisporre ben 260 collegamenti con altrettanti amici, tanto che la mostra culturale per i ragazzi della loro città riscosse un clamoroso successo.

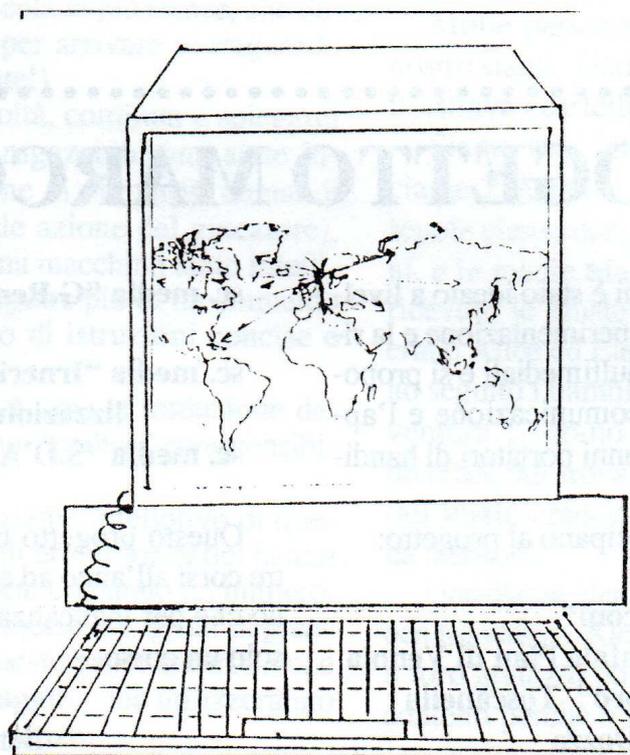
Nel maggio 1990, recatosi a S. Francisco per un convegno sulla telematica, allestì una piccola

mostra sul progetto, e la gente ne fu entusiasta tanto che lui dovette fornire dettagliate informazioni a tutti gli interessati.

L'idea di far collegare i suoi 260 amici per quattordici giorni si trasformò in un progetto a scadenza annuale, al quale tutti i ragazzi del mondo potevano partecipare e, così, dai tre paesi iniziali si è via via passati alle attuali cinquanta nazioni.

Gli abbiamo quindi chiesto che cosa sperasse di ottenere con questo progetto, e ci ha risposto che il suo scopo principa-

le è quello di permettere ai ragazzi di paesi diversi di comunicare in tempo sempre più ridotto, non limitando questa possibilità ai soli ragazzi dei paesi più sviluppati, ma permettendo anche ai ragazzi più sfortunati di prenderne parte.



Ad esempio in Cina, dove la partecipazione è stata massiccia, l'attività è stata finanziata da altri paesi a cui è stato chiesto di versare una piccola somma di denaro, per permettere al progetto di concretizzarsi.

L'intenzione di Odd De Presno è di aiutare i ragazzi dai dieci ai quindici anni circa, a formare una piccola organizzazione, possibile solo con la loro attiva partecipazione.

Egli inoltre ci ha confidato che i suoi figli non si sono particolarmente interessati al progetto, forse perchè troppo abituati a usare il computer.

Gli abbiamo infine chiesto cosa ne pensasse della nostra città, Bologna, e lui ci ha risposto che si sente a suo agio grazie all'ospitalità della gente che ha incontrato.

Ora che questa rete si è sviluppata, lo scopo è diventato quello di provare ad organizzare un'ONU dei ragazzi (KidsAct). Ha ammesso che non sarà facile.

Ci sono problemi reali che ostacolano la strada e per questo servirà tanta buona volontà.

COMPIANI TOMMASO
RUHL KATHARINE

FORUM TELEMATICO IN FRANCESE

Scuole interessate:

S.M. Crespellano "Malaguti"

S.M. "Farini" BO

Classi coinvolte:

2b Farini

3a Malaguti

Le classi hanno costruito durante tutto l'anno scolastico un "giallo" telematico in francese tramite videotel.

Oggi, 6 Maggio, tramite forum in diretta tra la "rassegna" (2b) e Crespellano (3a) si svolgerà un dibattito sulla realizzazione e conclusione del lavoro.

Marianna Babina

Daniela Boni

Elisabetta Marchesini

La Prof.ssa di Francese di Crespellano.

PROGETTO MARCONI

Il progetto Marconi è stato ideato a livello provinciale per la sperimentazione e la ricerca dei linguaggi multimediali e si propone di migliorare la comunicazione e l'apprendimento degli alunni portatori di handicap.

Attualmente partecipano al progetto:

sc. elem. "G. Marconi"

sc. elem. sperimentale Pian di Venola

sc. media "A. Moro" Toscanella
di Dozza

sc. media "F. L. Li Pizzigotti" Castel

S. Pietro Terme

sc. media "Il Guercino" Bologna

sc. media "G. Reni" Bologna

sc. media "Irnerio" scuola di specializzazione Bologna

sc. media "S. D'Acquisto" Bologna

Questo progetto triennale attiva due o tre corsi all'anno ad eccezione di quest'anno che, per mancanza di fondi, ha attivato solo un corso.

Bertacchini Gabriele

Gabbianelli Livia

Grandi Francesca

Ravanelli Rita

UN GIOCO D'AVVENTURA

Un gioco d'avventura è il titolo del lavoro realizzato dalla 2[^]D della scuola media Guido Reni, coordinato dalle professoresse Rina Pancaldi, Ondina Farina, e dal professor Giuliano Ortolani.

Questo programma è un videogioco particolare, senza grafica; inoltre utilizza un linguaggio molto sintetico.

Nonostante il vocabolario usato per il programma sia molto limitato, la realizzazione del videogioco ha richiesto un intero anno scolastico con l'impiego di un'ora settimanale.

Il lavoro ci viene spiegato da un ragazzino della classe, Filippo Cremonini.

Gli alunni sono partiti inventando ognuno una trama, e si sono successivamente divisi in tre gruppi, lavorando su tre storie diverse, frutto di un compromesso fra tutte le idee formulate precedentemente e discusse insieme.

Di queste tre storie solo due sono andate in porto.

La terza è stata accantonata, perché tecnicamente troppo difficile da realizzare, in quanto molto fantastica.

Il videogioco si articola in più stanze, che devono essere superate per arrivare al traguardo (vincenti, possibilmente!)

Le maggiori difficoltà, continua a spiegarci professionalmente il ragazzino, sono state incontrate nella creazione di numerosi comandi (uno per ogni possibile azione del giocatore), perché il computer (una macchina tanto intelligente da non poter eseguire più di un comando alla volta), ha bisogno di istruzioni concise e molto puntuali.

Un'altra difficoltà è stata la traduzione dal linguaggio normale in un "codice" comprensibile per il computer.

Dato l'enorme quoziente intellettuale di quest'ultimo, gli infaticabili eroi informatici hanno dovuto assegnare ad ogni comando un numero.

L'esperienza ha permesso ai ragazzi di prendere confidenza con questo genio elettronico, e comprenderne il linguaggio, che utilizzeranno in seguito in altre esperienze.

Inoltre hanno tratto vantaggio dalle continue discussioni "civili" per portare a termine l'impegno comune, migliorando la socializzazione.

Noi stessi abbiamo provato il risultato di un anno di lavoro: possiamo assicurare che è un gioco pieno di inventiva, e sicuramente impe-

gnativo da risolvere. Infatti Luca, seguendo gli illuminati consigli di Cecilia, sotto gli attenti sguardi di Margherita, è riuscito a malapena a superare il primo livello!

Margherita Kayhaniazar

Cecilia Bernardi

Luca Mazzamurro

Stand

Scuola media G. Reni

Anche noi abbiamo allestito un nostro stand nel quale abbiamo voluto presentare un lavoro di Informatica e Italiano realizzato per costruire un'avventura gioco.

Abbiamo esposto dei cartelloni per illustrare il percorso di costruzione dell'avventura. Inoltre in uno dei computer è possibile eseguire il gioco.

Molte persone e classi sono passate per il nostro stand. Uno dei nostri compagni, Filippo, illustrava i cartelloni.

Siamo stati intervistati da tre ragazzi della classe 2 A della scuola G. Reni; poi anche le scuole elementari Gualandi, Ercolani, Tambroni, e le medie Marco Polo, Farini, Saffi hanno ricevuto le giuste spiegazioni. Al computer vi erano Alice ed Eleonora, che con pazienza hanno seguito i bambini che volevano giocare l'avventura; erano spesso numerosi e si sono divertiti, pur trovando più difficoltà del previsto (all'inizio credevano che fosse un "giochetto" da niente).

Una classe elementare ha voluto fare il gioco ben tre volte. Alcuni insegnanti hanno espresso il loro giudizio positivo e noi siamo stati molto contenti perché il lavoro è stato apprezzato.

Elisabetta Pompoli

Diego Camerti

Emanuela Summa

Monia Maestrami

Alice Scorcelletti

PROGETTO DI RACCORDO SCUOLA ELEMENTARE E MEDIA

Un' importante iniziativa presente alla rassegna è quella di un raccordo didattico fra la scuola elementare R. Viganò e la scuola media F. Besta.

Lavorano assieme per la realizzazione di un progetto di continuità didattica, relativo all' area logico matematica. Confrontando i programmi delle due diverse scuole sono stati individuati gli obiettivi comuni e il percorso che va dalla scuola elementare alla scuola media. Le unità didattiche presenti sono:

Il gioco del robot - Il gioco dei labirinti

Il geopiano - Il tiro al bersaglio

Gli alunni hanno costituito manualmente dei

giochi, che poi hanno realizzato al calcolatore.

Ci soffermiamo, in particolare, sul primo di questi: il gioco del robot. I bambini hanno a disposizione un tabellone predisposto con dei quadretti loro. Ogni quadretto vale dieci punti.

Pongono agli angoli di questi quadretti pedine colorate tra cui quelle nere, che fungono da ostacolo, poi si fa muovere la " tartaruga "

Francesca Grandi

Livia Gabbianelli

IL COMPUTER IN MATEMATICA

La classe 2^A delle Scuole Medie Guido Reni ha contribuito alla rassegna "Scuola 2.0" mostrando il lavoro svolto al computer nel corso dei due anni scolastici.

Noi ragazzi, insieme alla professoressa di matematica e scienze Anna Strolin, presentiamo una serie di programmi più o meno complicati, creati, a dire degli insegnanti, per approfondire le nostre conoscenze di matematica: i programmi, infatti, fanno risolvere al computer le operazioni più scomode che normalmente sarebbero di competenza di noi scolari, e che continuano ad esserlo, visto che non li usiamo mai! La realizzazione del programma richiede diverse lezioni: non è una cosa tanto facile semplificare un problema di matematica fino a che una macchina con i suoi limiti esegua i tuoi comandi! Per prima cosa bisogna definire bene il problema, poi trovare la soluzione facendo ricorso alle nostre conoscenze di matematica: un paio di lezioni di matematica raggiungono quasi pienamente questo scopo, rendendoci in grado di fare esercizi. Quindi si passa alla stesura dell' algoritmo.

Gli algoritmi vengono sviluppati in due o più livelli: il primo, dove viene tracciato a grandi linee il problema da risolvere, il secondo, in cui si scende appena in dettaglio, fino ad arrivare all' ultimo, nel quale la soluzione del problema è esposta sinteticamente e l' algoritmo è pronto per la fase seguente, in cui andiamo nel laboratorio di informatica di cui è provvista la scuola Guido Reni.

Qui traduciamo le semplici istruzioni dell' ultimo livello in comandi comprensibili ed eseguibili dal computer, utilizzando il TRUE BASIC, che è un linguaggio di programmazione.

Si ottiene così un programma che usa istruzioni in inglese, molto asciutte e concise. A parte le ovvie difficoltà di apprendimento di questo linguaggio che non ammette neanche l' omissione di una virgola, pena l' apparizione sullo schermo di messaggi allarmanti come "Illegal expression" o "Syntax error", penso che le difficoltà più grosse le abbia incontrate la professoressa Strolin, spesso costretta ad intervenire anche per farci tacere.

Comunque è un' esperienza sicuramente utile, in quanto ci avvicina alla macchina e ci permette di usarla con sempre maggiore disinvoltura. Se non altro è un modo per divertirsi al computer senza rimbambirsi davanti ai videogiochi!

Cecilia Bernardi - Lara Avanzo

Margherita Kayhaniazar - Sara Papazzoni

Lorenzo Bellucci

LA RASSEGNA

SECONDO LA NOSTRA OTTICA

La nostra scuola ha aderito con entusiasmo a questa iniziativa che ci è sembrata molto interessante ed istruttiva e l'esperienza fatta non ci ha deluso. La mattina abbiamo lavorato con il computer e ascoltato conferenze al teatro Dehon, dove esperti del settore hanno approfondito argomenti di telematica, informatica ecc....

Vari gli stand, e ben allestiti. All'interno, la prima pagina del nostro "Gazzettino" ci ha stimolato a proseguire nella visita ai diversi lavori

di alunni delle scuole elementari, medie e superiori. In ogni aula, persone indaffarate nello svolgimento del compito loro assegnato, computer in funzione, scolaresche in visita, insegnanti intenti a dare consigli...

Tutto era validamente organizzato. In questa occasione abbiamo potuto prendere contatti con le altre scuole scambiandoci varie opinioni.

Gubbellini Fabio & Moscatello Luigi

COMUNICARE VIA ETERE

Affollatissimo lo stand dei radio amatori, che attira i visitatori con le sue complicate apparecchiature.

Per comunicare occorre un'apparecchiatura radio e una informatica: il calcolatore traduce il messaggio scritto in un codice sonoro che viene trasmesso dalla radio.

Il corrispondente riceve, tramite un'altra radio, il segnale trasmesso che il calcolatore riconverte in messaggio.

Al giorno d'oggi i sistemi di collegamento si possono suddividere in due categorie:

- il vecchio sistema convenzionale che si basa sulla voce umana e sul vecchio tasto per battere il codice Morse;

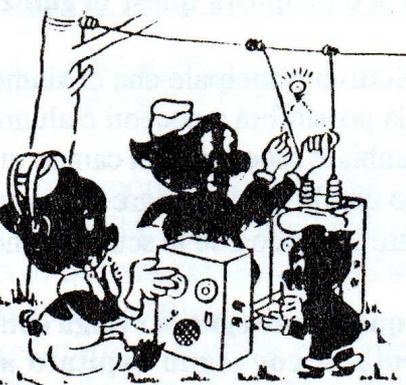
- il sistema digitale che si avvale delle moderne tecniche informatiche, utilizzando un codice del calcolatore.

Una curiosità interessante è che le comunicazioni sono condizionate dal numero delle macchie solari, che influiscono sulla propagazione delle onde elettromagnetiche, e che in questo momento non sono favorevoli.

Per diventare radio amatore bisogna sostenere un esame presso il Ministero PT, e si può poi sostenere facoltativamente un altro esame di

ricezione-trasmisione Morse, per avere accesso ad un maggior numero di frequenze.

L'ultimo atto di un collegamento fra radio amatori è un atto di cortesia, cioè lo



Norman F. O'Brien -- Operator
26 Southfield Road, Gloucester GL4 9UD
Gloucestershire, ENGLAND
Tel. 0452 34890

scambio di una cartolina a conferma di un collegamento avvenuto.

Lisa Piazza
Silvia Righi

INTERVISTA AI "CAPI"

All'improvviso ci spediscono a intervistare il Dott. Roberto Generali, responsabile del centro di formazione, e il Dott. Aldo Costa, responsabile del gruppo H del Provveditorato agli Studi.

Riportiamo l'intervista, facendo presente che, non essendo stata registrata, le risposte sono state da noi rielaborate, cercando naturalmente di essere fedeli alle idee espresse dagli intervistati.

- Da quanto tempo si svolge questa rassegna?

Generali - Questa è la prima volta che viene proposta e organizzata "Scuola 2.0" su scala provinciale, mentre tre anni fa venne allestita una mostra simile, ma a livello regionale.

- Come mai questo progetto è chiamato "Scuola 2.0"?

Generali - "Scuola 2.0" non significa affatto, come qualcuno ha pensato, che la mostra è alla sua seconda presentazione, bensì indica il salto di qualità che questo progetto ha avuto: infatti 2.0 è un'espressione presa dal linguaggio informatico, che indica l'aggiornamento di una macchina o di un Software. "Scuola", invece, ricorda che non si vuole abbandonare la vecchia struttura scolastica, ma si vuole semplicemente introdurre il computer.

- Quali scopi si è proposta quest'organizzazione?

Costa - L'obiettivo principale che ci siamo proposti, dando la possibilità a docenti e alunni di mostrare e scambiare esperienze in campo informatico, è stato quello di avvicinare i ragazzi al computer, e fare in modo che le scuole siano protagoniste.

- Il fatto che questa rassegna si svolga contemporaneamente al convegno ospitato al Dehon è casuale?

Generali - No, la manifestazione è stata programmata in modo che ci sia contemporaneamente una parte informativa e una parte dimostrativa.

- Perché si è scelta come sede della rassegna la scuola Giordani?

Generali - Vi sono vari motivi: prima di tutto la possibilità di tenere il convegno a poca distan-

za dal luogo della mostra, poi l'attrezzatura sufficientemente avanzata, e infine lo spazio ampio.

- Cosa pensa dell'affluenza registrata?

Costa - Fare una rassegna che coinvolga la scuola in questo periodo rappresenta un rischio, perché si è alla fine dell'anno scolastico; di conseguenza la disponibilità di persone qualificate può essere ridotta.

Invece la gente si è mostrata desiderosa di confrontarsi, e quindi c'è stata una grande affluenza.

- Sono subentrate difficoltà?

Generali - Non vi sono stati grossi problemi. Infatti fin dall'inizio si poteva contare sull'appoggio di docenti e sulla disponibilità di strutture e risorse. C'era il rischio che le macchine messe a disposizione di un pubblico così vivace potessero rovinarsi; invece non è successo niente di tutto ciò.

- Con quale criterio avete scelto le scuole che hanno partecipato?

Generali - Abbiamo inviato alle scuole un invito a mostrare le proprie attività di informatica; le scuole hanno risposto a seconda delle proprie disponibilità.

- Quali progetti avete per il futuro?

Generali - Le nostre prospettive sono abbastanza lontane; noi contiamo di ripetere una scadenza biennale per ripetere la manifestazione, che si chiamerà "Scuola 3.0", quando avremo raggiunto una parte degli obiettivi che ci siamo proposti, in particolare quello di dotare ogni scuola di un laboratorio di informatica.

- Un'ultima domanda: perché è coinvolta la SIP?

Generali - La SIP si è fatta propositrice di un progetto per introdurre il videotel nelle scuole. Voglio concludere, sottolineando che il computer deve sottostare all'uomo, il quale non si deve lasciare sopraffare da esso: è infatti l'uomo a programmare il computer.

Cecilia Bernardi
Alice Scorcelletti
Matilde Soligno

IMPARARE GIOCANDO

Gli alunni del liceo scientifico Giordano Bruno di Budrio hanno ideato, per le scuole dell'obbligo, un percorso didattico, utilizzando il software Cartesio, come ambiente di lavoro.

In questo progetto la geometria e la matematica sono servite come gioco per sfruttare la creatività e la fantasia dei ragazzi.

Nel file si trova un menù di istruzioni utili in caso di difficoltà, e un help che aiuta ad imparare e memorizzare i comandi essenziali per comporre diverse figure scelte nell'archivio, o disegnate dai ragazzi stessi (per esempio un pesce e un aereo), da traslare, ruotare o far muovere anche in modo bizzarro.

Anche noi abbiamo avuto modo di sperimentare questo divertente ed insolito progetto, e abbiamo concluso che è non solo molto semplice per chi lo usa, ma particolarmente adatto a spronare l'ingegnosità e valorizzare la spontaneità dei bambini.

Sara Papazzoni
Lara Avanzo
Alessia Marangoni

PROGETTO MARCONI

Il progetto Marconi è stato ideato al livello provinciale per la sperimentazione e la ricerca dei linguaggi multimediali e si propone di migliorare la comunicazione e l'apprendimento degli alunni portatori di handicap. Attualmente partecipano al progetto:

sc. elem."G.Marconi"

sc. elem sperimentale Pian di Venola

sc. media "A.Moro" Toscanella di Dozza

sc. media "F.LLi Pizzigotti" Castel S.Pietro Terme

sc. media "Il Guercino" Bologna

sc.media "G.Reni" Bologna

sc. media "Irnerio" scuola di specializzazione Bologna

sc. media "S.D'Acquisto" Bologna

Questo progetto triennale attiva due o tre corsi all'anno ad eccezione di quest'anno che, per mancanza di fondi, ha attivato solo un corso.

Bertacchini Gabriele
Gabbianelli Livia
Grandi Francesca
Ravanelli Rita

GRAZIE DI CUORE

Noi insegnanti ringraziamo gli alunni che hanno partecipato alla stesura del giornalino per la loro instancabile operosità, per la loro aperta disponibilità, per l'entusiasmo manifestato in questa attività e per l'impegno professionale dimostrato nell'interessante iniziativa.

Non è stata certo una sorpresa constatare la riuscita dell'impresa in quanto non abbiamo MAI avuto dubbi sulle loro capacità e soprattutto sulla loro curiosità.

Un ringraziamento particolare anche al signor Franco Balestri, operatore del comune, che, con infinita pazienza, ha curato tutto il settore tecnico della redazione, lavorando ben oltre l'orario di servizio.

SCUOLA MEDIA A.MORO & SCUOLA MEDIA G.RENI