

Alcune esperienze INDICE ::

● ● ● ● ●

**9.1 Alcune esperienze**

TD e Scuola dell'Infanzia


TD e Scuola Primaria

TD e Scuola Secondaria di II Grado

**ATTIVITA'**  
Letture critica di un'esperienza

TD e Scuola Secondaria di I Grado

TD e progetti trasversali



Presentazione INDICE ::

Prima di iniziare l'elaborazione del piccolo progetto di fine corso, è utile analizzare alcune esperienze di uso delle tecnologie informatiche e della comunicazione nella didattica scolastica, differenziandole per livello scolare .

Ti chiederemo, in particolare, di prendere visione della relativa documentazione analizzandola alla luce della tua esperienza professionale, sulla base cioè di quanto hai già avuto modo di esperire direttamente sull'uso educativo delle tecnologie informatiche e della comunicazione oppure delle conoscenze apprese durante questo corso a distanza.

Ti verrà quindi proposto di scegliere l'esperienza che senti più vicina (per livello scolare, tipologia di pazienti, uso di tecnologie o altro) e di analizzarla criticamente facendo emergere gli aspetti problematici che ritieni andrebbero affrontati qualora volessi riproporla nel contesto della tua specifica realtà professionale.

Titolo dell'esperienza	Tecnologie di riferimento
<a href="#">Quattro stagioni</a>	Ipermedia
<a href="#">Folletti nella rete</a>	E-mail
<a href="#">Disegnare e imparare a 5 anni con il software Open Source</a>	Software Didattico
<a href="#">Imparare a progettare</a>	Ipermedia

## QUATTRO STAGIONI

**A cura di:** gli insegnanti della scuola dell'infanzia dell'ospedale Gaslini di Genova

La realizzazione di un ipertesto **Le quattro stagioni** ha come obiettivo quello di favorire delle occasioni di aggregazione e di socializzazione fra degenti di diverse fasce d'età e di diversi reparti, tramite la realizzazione di un ipertesto.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Sito](#) del prodotto



Per tornare a esperienze  
[scuola infanzia](#)

## FOLLETTI NELLA RETE

**A cura di:** Linda Giannini

I **Folletti nella rete**, esperienza didattica a distanza tra scuole di diverso ordine e grado di Latina e Soave, vede coinvolti principalmente bambini e bambine dai tre ai sette anni.

Attraverso i folletti le insegnanti "**raccontano**" come i sistemi di apprendimento possono cambiare ed arricchirsi di nuove possibilità espressive e creative per mezzo delle tecnologie della comunicazione e dell'informazione, pur "**conservando**" i linguaggi ed i mezzi consueti della "**tradizionale**" corrispondenza tra scuole.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze scuola infanzia](#)

## DISEGNARE ED IMPARARE A 5 ANNI CON IL SOFTWARE OPEN SOURCE

**A cura di:** Grazia Biloni

Esperienza d'uso dei software **Tuxpaint** e **Gcompris** con bambini e bambine della scuola dell'Infanzia. In particolare, Tuxpaint (programma per la creazione di semplici disegni), è stato utilizzato prevalentemente per scopi ricreativi e come supporto a realizzazioni grafiche da parte dei bambini, mentre Gcompris è stato impiegato con finalità più strettamente didattiche.



[Documentazione](#) dell'esperienza



[Per tornare a esperienze scuola infanzia](#)

IMPARIAMO A PROGETTARE

**A cura di:** Graziella Mariella e Flora Pennacchietti

Un progetto sull'educazione ambientale per sviluppare la consapevolezza anche nei più piccoli per un approccio ecologico verso l'ambiente.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze scuola infanzia](#)

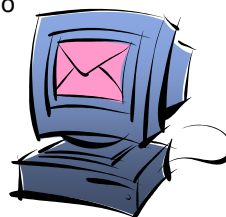


Titolo dell'esperienza	Tecnologie di riferimento
<a href="#">Una rete per comunicare</a>	E-mail
<a href="#">Florindo</a>	Ipermedia, E-mail
<a href="#">MOMO</a>	Ipermedia, E-mail, Web
<a href="#">Sviluppare abilità giocando con GCOMPRIS</a>	Software Didattico

## UNA RETE PER COMUNICARE

**A cura di:** Sebi Trovato

Una **rete per comunicare** prevede l'attivazione della comunicazione mediante l'uso della **posta elettronica** durante la giornata tra la classe ed il bambino ospedalizzato, alleviandone l'isolamento e favorendone il futuro reinserimento in modo meno traumatizzante.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze](#)  
[scuola primaria](#)

## FLORINDO

**A cura di:** Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Genova

**Florindo** è un progetto basato sulla collaborazione tra bambini interni ed esterni all'ospedale. Il risultato è la storia di un delfino (Florindo) scritta a più mani. Il racconto è stato concepito come base per sviluppare una serie di attività didattiche che hanno portato alla realizzazione di un gioco a quesiti, fruibile su Web. I quesiti sono stati ideati, giudicati e validati dai bambini delle classi esterne in stretta collaborazione con i bambini in ospedale. Con la creazione di un sito, la classe virtuale, formata da alunni della scuola in ospedale e da bambini delle classi esterne, ha potuto costruire un ambiente aggregante in cui il lavoro comune ha permesso la realizzazione di un prodotto fruibile.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze](#)  
[scuola primaria](#)

**MOMO**

**A cura di:** Marinella Catano, Clara Fonda, Gabriella Moscon, Maria Grazia Zago

Il progetto **MOMO** promosso dal Circolo didattico D.D. Treviso V parte dall'idea di poter integrare le esperienze del "navigare" fra i libri e nel Web, spesso vissute in antitesi. L'obiettivo formativo si concretizza nella costruzione, insieme a bambini e ragazzi di altre scuole, della **mapa del viaggio di un fantastico galeone** che, attraverso la lettura e la Rete, percorra sempre nuove rotte. Mediante questa esperienza, gli alunni vengono avviati all'uso consapevole di alcuni servizi di Internet, in particolare forum e chat quali strumenti di comunicazione, e alla familiarizzazione informatica (videoscrittura, modalità di scansione delle immagini).



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze](#)  
[scuola primaria](#)

**SVILUPPARE ABILITÀ GIOCANDO CON GCOMPRIS**

**A cura di:** gruppo di progetto SVITA (ITD)

Esperienza d'uso del software Gcompris con bambini e bambine della scuola primaria.

Il software, in questo caso particolare, è stato usato per potenziare il pensiero logico-strategico.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze](#)  
[scuola primaria](#)

Titolo dell'esperienza	Tecnologie di riferimento
<a href="#">Sardegna chiama Friuli</a>	Ipermedia, E-mail
<a href="#">Usa Attak</a>	Ipermedia
<a href="#">Italiano per principianti</a>	Software Didattico, Web
<a href="#">Arricchire le abilità lessicali con il software Open Source</a>	Software Didattico

## SARDEGNA CHIAMA FRIULI

**A cura di:** Franca Bonifai, Sandra Bianchi



Una **classe virtuale**, composta da due classi site in due diverse regioni italiane, realizza collaborativamente un ipertesto con l'obiettivo di ricostruire in chiave storiografica la **campagna della 2° guerra mondiale** nell'area dei Balcani, della Jugoslavia e della Grecia.



[Documentazione](#) dell'esperienza



[Per tornare a esperienze scuola secondaria 1° grado](#)

## USA ATTAK

**A cura di:** i docenti della SS di 1° Grado Don Morosini, Roma

Realizzazione di un **ipertesto** sull'episodio **dell'attacco agli USA dell'undici settembre**, con l'obiettivo educativo di rendere consapevoli i ragazzi su ciò che succede nel mondo.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze scuola secondaria 1° grado](#)

## ITALIANO PER PRINCIPIANTI

**A cura di:** Anna Bianchi, Fabio Mantegazza

**Italiano per principianti** è un percorso teso a facilitare il lavoro dei docenti e dei **ragazzi stranieri** nell'apprendimento della lingua italiana. Sono previste una serie di attività finalizzate a fornire agli studenti gli strumenti linguistici indispensabili per inserirsi nel curriculum scolastico "normale" attraverso attività calibrate sulle loro esigenze e sui loro ritmi di apprendimento. Qui verrà documentata una delle attività sviluppate: *Impara le lettere*.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



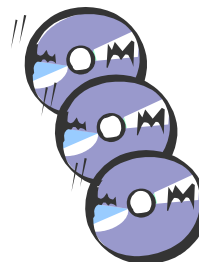
[Per tornare a esperienze scuola secondaria 1° grado](#)



**ARRICCHIRE LE ABILITÀ LESSICALI CON IL SOFTWARE OPEN SOURCE**

**A cura di:** Domenico Cerizza

L'esperienza descritta riguarda l'uso sperimentale di alcuni software open source, **Aggettivi**, **Due aggettivi**, **Scegli aggettivo** e **Tux Type**, al fine di arricchire le competenze lessicali quando risultano esigue in relazione al livello di scolarizzazione.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze scuola secondaria 1° grado](#)



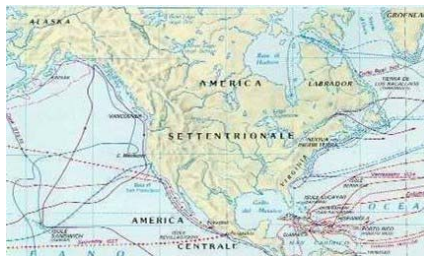
Titolo dell'esperienza	Tecnologie di riferimento
<a href="#">Storia con gli ipermedia</a>	Ipermedia, E-mail
<a href="#">Esperienza d'uso della videoconferenza</a>	Video-conferenza
<a href="#">Archeoastronomia</a>	Ipermedia, Web
<a href="#">Kstars: apprendere l'astronomia con un software Open Source</a>	Software Didattico



## STORIA CON GLI IPERMEDIA

**A cura di:** M. Pia Acquarone

Realizzazione di un **ipertesto** nell'ambito del **curricolo di storia**, al fine di verificare la valenza didattica della **multimedialità**.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto

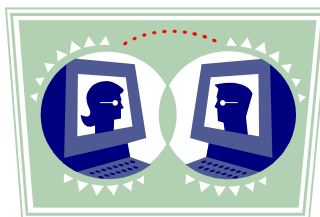


[Per tornare a esperienze  
scuola secondaria 2° grado](#)

## ESPERIENZA D'USO DELLA VIDEOCONFERENZA

**A cura di:** G. Pedrielli

Sintesi di **un'esperienza d'uso della video-conferenza** in un intervento di **istruzione domiciliare**, per consentire l'interazione tra una studentessa di Livigno e gli insegnanti ospedalieri dell'ospedale Rizzoli di Bologna, che l'avevano seguita durante il periodo di ricovero.



[Documentazione](#) dell'esperienza



[Per tornare a esperienze  
scuola secondaria 2° grado](#)

## ARCHEOASTRONOMIA

**A cura di:** Luana Fogli, Adele Orlando

L'esperienza, realizzata da una classe prima del Liceo Linguistico Brocca di Taranto, prevede, dopo un'attenta **fase di**

**documentazione** attraverso la rete sui temi storici, letterari e antropologici collegati con lo studio dell'astronomia, una fase di realizzazione del prodotto didattico, rappresentato dall'Ipertesto

**ARCHEOASTRONOMIA ... tra storia, scienza e mito.**



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



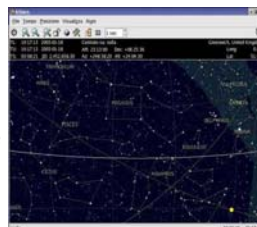
[Per tornare a esperienze scuola secondaria 2° grado](#)

## APPRENDERE L'ASTRONOMIA CON UN SOFTWARE OPEN SOURCE

**A cura di:** Gianluigi Ambrosi

Esperienza d'uso del **software Kstars** come sussidio didattico nello svolgimento del programma di astronomia del V anno del Liceo Scientifico "ITSOS Albe Steiner" di Milano. La sperimentazione segue un percorso suddiviso in **tre fasi**:

- 1. familiarizzazione** con il software;
- 2. lezione frontale** sulle conoscenze e le competenze di Astronomia;
- 3. utilizzo** del software per operazioni pratiche sperimentali di supporto e consolidamento delle conoscenze e competenze.



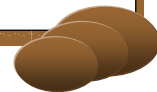
[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a esperienze scuola secondaria 2° grado](#)



Titolo dell'esperienza	Tecnologie di riferimento
<a href="#">Il castello della Maga</a> (Infanzia, Primaria)	Ipermedia, E-mail
<a href="#">Parole in Jeans</a> (Primaria, Secondaria 1°Secondaria 2°)	Ipermedia, E-mail
<a href="#">Peter Pan</a> (Infanzia, Primaria, Secondaria 1°)	Video-conferenza, e-mail, Ipermedia
<a href="#">Lo zibaldone ospedaliero pluriregionale</a> (Infanzia, Primaria, Secondaria 1°)	Video-conferenza, e-mail, Ipermedia



## IL CASTELLO DELLA MAGA

**A cura di:** Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Genova

Il **castello della MAGA** è un grande contenitore ipertestuale (a forma di castello appunto) realizzato dai bambini e dai ragazzi ricoverati presso l'ospedale Gaslini di Genova, in collaborazione, via posta elettronica, sia con classi esterne sia con coetanei ricoverati in altri ospedali.

Il lavoro è consistito **nell'arredare le stanze del castello** con una varietà di prodotti, dai giochi linguistici, ai disegni, alle storie a più mani, alle ricette regionali, ecc.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Sito](#) del prodotto



[Per tornare a TD e progetti trasversali](#)

**PAROLE IN JEANS**

**A cura di:** Area Linguaggi e dell'Assessorato Scuola e Servizi Educativi del Comune di Genova in collaborazione con l'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Genova

**Parole in Jeans** è un'attività sperimentale che ha avuto come obiettivo lo sviluppo collaborativo di esperienze educative su **contenuti poetici e narrativi**, fra classi distribuite geograficamente.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a TD e progetti trasversali](#)

**PETER PAN**

**A cura di:** docenti SCUOLA IN OSPEDALE SAN GERARDO

Un progetto teso a educare i ragazzi all'osservazione di ciò che li circonda e a riflettere sugli spazi a loro disposizione, su come sono e come li vorrebbero. All'ospedale di San Gerardo i docenti e i ragazzi hanno pensato al grande giardino dell'ospedale realizzando un ipertesto dove documentano un loro progetto.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a TD e progetti trasversali](#)

## LO ZIBALDONE

A cura di: Rosalba Borrelli

Il **progetto Zibaldone** si pone come obiettivo quello di far conoscere e riflettere sulle diverse realtà socio-culturali locali e regionali. La comunicazione è mediata dalla **posta elettronica** e dalla **videoconferenza**.



[Documentazione](#) dell'esperienza  
[Site](#) del prodotto



[Per tornare a TD e progetti trasversali](#)

## Attività 1 – Lettura critica di un'esperienza

Ti chiediamo ora di analizzare criticamente una delle precedenti esperienze mettendo in evidenza gli aspetti problematici che ritieni andrebbero affrontati qualora volessi riproporla nel contesto della tua specifica realtà professionale.

Fai questo aiutandoti usando la seguente



[scheda di lavoro](#)



Al termine dell'attività ricordati di inserire il tuo elaborato nell'area "consegne". Poi decidi se continuare con la successiva unità o sospendere lo studio.

