

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >













... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000






a cura di Eliana Aiello

Gli ambienti didattici di videoscrittura vanno dal tradizionale Word Processor o Wp, ambiente integrato per la scrittura, dotato di strumenti per l'editing e di diversi strumenti di aiuto quali i thesaurus elettronici, gli spelling checker e i grammar checker, a prodotti più sofisticati che offrono la possibilità di costruire "testi multimediali" in cui le parole scritte si integrano con i suoni e con le immagini statiche e cinetiche.

Molte sono le possibilità di uso del Wp nella didattica, anche con bambini piccoli: qui di seguito elenchiamo alcune proposte didattiche per attività che si possono svolgere nella scuola elementare utilizzando Word processor e altri programmi che includono ambienti per l'edizione di testi; per ciascuna attività proposta segnaliamo alcuni prodotti con interfaccia giocosa, particolarmente adatti alla prima età scolare.

Attività / proposte didattiche	Strumenti	Elenco software	Esperienze
Giochi di videoscrittura e stampa	Software che permettono la composizione scritta di testi e promuovono quella sensibilità metalinguistica che è alla base della creatività.		
Giochi di comprensione e costruzione del testo	Prodotti che offrono all'utente esercitazioni di tipo grammaticale, sintattico e lessicale . Si possono alterare i testi in vari modi, modificando le singole lettere, parole o frasi o semplicemente sostituire i "buchi" con parole corrette.		
Permutazioni stilistiche	Software che stimolano la creatività in quanto offrono la possibilità di manipolare testi scritti usando una varietà di registri: fantastico, drammatico, comico, macabro e altri.		
Costruzioni di storie interattive	Prodotti che favoriscono l'organizzazione di un lavoro collettivo in cui ogni autore deve interagire con gli altri, discutendo e valutando le produzioni con gli altri, per creare un testo unitario e coerente che soddisfi l'intero gruppo.		
Redazione di un giornalino	Software che permettono la possibilità di imparare come si costruisce un giornale, offrendo nel contempo la possibilità di sperimentare, dal punto di vista educativo, un'organizzazione a struttura operativa ramificata in modo che competenze e responsabilità siano distribuite in modo funzionale.		
Raccolta di informazioni libere	Ambienti predisposti per copiare parti di testo o prendere appunti all'interno di vari documenti, con la possibilità di stampa.		
Apprendimento di tecniche per prendere appunti	Ambienti predisposti per acquisire padronanza di video scrittura mediante esercitazioni sulle operazioni fondamentali di un word processor per la scrittura di testi ed esercitazioni che permettono interventi di cambiamento sulla struttura del testo.		
Creazione di ipermedia	Programmi che favoriscono la capacità di organizzazione e la capacità di progettazione di un lavoro collettivo e che offre la possibilità di costruire e decostruire il proprio sapere, definendo itinerari che dispongono all'interattività.		

Giochi di videoscrittura e stampa

TITOLO	EDITORE o DISTRIBUTORE	WEB
Creative Writer 2	MICROSOFT	http://www.microsoft.com
Il quaderno magico	CLEMENTONI INTERACTIVE	http://www.clementoni.it
Winscribo III	LYNX SRL	http://www.lynxlab.com
Scrivi, disegna e gioca	LEADER DISTRIBUZIONE SPA	http://www.leaderspa.it
L'inventastorie	LEADER DISTRIBUZIONE SPA	http://www.leaderspa.it
Macchina da scrivere	SEI	http://www.editricesei.com
Albert 2	 AUXILIA	
Quaderno	 STUDIO ACCA	
Mercury	 AUXILIA	
Scrivi	 COOPERATIVA ANASTASIS	www.anastasis.it
Giulia	 AUXILIA	

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Giochi di comprensione e costruzione del testo

TITOLO	EDITORE
Macchina da scrivere	SEI
Word game processor	FOGLIACCI DINAMICI
Laboratorio delle frasi	SEI
Biancaneve con gli stivali	EDITORI RIUNITI
Gioca con il gatto	EDITORI RIUNITI
Il calendario delle filastrocche	EDITORI RIUNITI
Rapafrazi	FOGLIACCI DINAMICI
WPG Il gioco delle parole	DIDA EL
Supercloze-Parole in fuga	DIDA EL
Stroccofillo e I viaggi di Stroccofillo	LYNX SRL
Il teatro delle filastrocche	EDITORI RIUNITI
Cloze	COOPERATIVA ANASTASIS
Anafore	COOPERATIVA ANASTASIS

Giochi di comprensione e costruzione del testo

Tutte le volte che mi è capitato di dover intervenire su bambini con difficoltà di comprensione del testo, ho proposto loro oltre ai classici giochi verbali di montaggio e smontaggio di interi testi, anche le solite schede cartacee che li impegnavano in esercitazioni scritte.

Oggi la possibilità di proporre le esercitazioni su supporto magnetico, dove il bambino può usufruire di un aiuto in linea ed ha un feedback immediato rendono le esercitazioni meno monotone ed il raggiungimento del risultato è garantito.

Di seguito propongo un esempio di esercitazione con la metodologia delle "lacune" fatto con il programma Cloze.

I bambini devono riempire gli spazi, lasciati appositamente vuoti, con parole che contribuiscono a dare logicità e coesione al testo.

Nell'esempio si può notare come un bambino di I elementare abbia svolto [l'esercitazione](#); al primo tentativo, svolto autonomamente, ha commesso due errori. Il lavoro, stampato e riletto ha permesso al bambino di riflettere, chiedere spiegazioni e correggere, sempre autonomamente, il suo compito raggiungendo positivamente lo scopo.

[Un secondo esempio](#) mostra come i bambini abbiano modificato un testo anagrammandone alcune parole. I bambini stessi hanno definito questa operazione "centrifugare" le parole.

Il Piccolo bruco

Di notte su una foglia, illuminata luna c'era un piccolo uovo. Ma bella mattina quando si levò il caldo e splendente, si sentì "crac" ... dall'uovo uscì un piccolo bruco affamato. si mise in cammino alla ricerca ... cibo. Mangiò e mangiò. Ad un punto non era più affamato, era sazio. E non era più nemmeno piccolo, era diventato grande e grosso. si costruì una casa molto stretta, bozzolo, e rimase là dentro per di due settimane. Poi scavò un nel bozzolo, si sforzò di uscire che meraviglia! Era diventato una meravigliosa

(primo tentativo)

dalla luna c'era un piccolo uovo. Ma **una** bella mattina quando si levò il **sole** caldo e splendente, si sentì "crac" edall'uovo uscì un piccolo bruco affamato.**Allora** si mise in cammino alla ricerca **di** cibo. Mangiò e mangiò. Ad un **certo** punto non era più affamato, era **proprio** sazio. E non era più nemmeno **tanto** piccolo, era diventato grande e grosso. **Allora** si costruì una casa molto stretta, **un** bozzolo, e rimase là dentro per **più** di due settimane. Poi scavò **unbuco** nel bozzolo, si sforzò di uscire **ma** che meraviglia! Era diventato una meravigliosa **farfalla**.

(versione corretta)

Di notte su una foglia, illuminata **dalla**luna c'era un piccolo uovo. Ma **una** bella mattina quando si levò il **sole** caldo e splendente, si sentì "crac" **e**Subito si mise in cammino alla ricerca **di** cibo. Mangiò e mangiò. Ad un **certo** punto non era più affamato, era **proprio** sazio. E non era più nemmeno **tanto** piccolo, era diventato grande e grosso. **Allora** si costruì una casa molto stretta, **un** bozzolo, e rimase là dentro per **più** di due settimane. Poi scavò **unbuco**nel bozzolo, si sforzò di uscire **e** che meraviglia! Era diventato una meravigliosa **farfalla**.

La Giraffa

Gianni Rodari

Centrifugata da Marco, Alessio, Christian, Paola, Marta, Giacomo cl. III B T.P. Sc. G:Govi Genova,

Appena giunta al domon (mondo) la giraffa
Allungò il collo per guardarsi nottora (attorno).
E, così, fece spesso. E venne il norogi (giorno)
Che s'accorse di avere una tustara (statura)
Ormai fuori di misura
E il collo troppo poco di suo stogu (gusto)
"Se non ero curiosa" borbottò
"sarei cresciuta solo al tonpu stogiu" (punto giusto) "
Sciocca" Una tartaruga le gridò
"io che non fui risuaco (curiosa), sono restata
nel mio guscio tappata:
ci sono tana (nata) e cresciuta, e ci morrò,
e finalmente ci sarò seltapo (sepolta).
Allungo il collo anch'io, questa vatlo" (volta)



Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Permutazioni stilistiche

TITOLO	EDITORE
Rapafrafi	FOGLIACCI DINAMICI
Stroccofillo 20000 rime sotto i mari	LYNX SRL

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Costruzioni di storie interattive

TITOLO	EDITORE
L'inventastorie	LEADER DISTRIBUZIONE SPA
Il teatro delle filastrocche	EDITORI RIUNITI
Millestorie	PROVVEDITORATO AGLI STUDI DI VICENZA
Libro magico	ASSIOMA SPA

Costruzione di storie interattive



["Favole in rete"](#) un esempio di libro scritto telematicamente a più mani.

Autori: bambini lungodegenti della Scuola Ospedaliera Gaslini e bambini di diverse Scuole Italiane

Questa attività è nata dal desiderio di inserire, facendo uso della telematica, bambini lungodegenti in un progetto didattico collaborativo a distanza che li coinvolgesse attivamente in un progetto didattico.

Con un semplice programma di posta elettronica con un altrettanto semplice word processor si è provato a far interagire i bambini tra loro e l'esperienza è stata subito bene accolta produttiva.

I bambini stessi, presentato il progetto, hanno scelto di costruire storie in quanto l'attività si dimostrava interessante e semplice da attuarsi.

Ogni bambino e ogni gruppo classe ha scritto così il proprio pezzettino di storia, ha inventato personaggi e avvenimenti, ha illustrato le parti con disegni ed ha aspettato ogni volta il seguito della propria avventura per leggerla come l'aveva immaginata un compagno o un gruppo di compagni lontani.

Sono cresciute storie semplici, di temi diversi, che hanno visto esprimersi e intrecciarsi diverse creatività per sfociare poi in un unico originale testo.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Redazione di un giornalino

TITOLO	EDITORE o DISTRIBUTORE*
Kid Press-il giornale dei ragazzi	EDITORI RIUNITI
Creative Writer 2	* MICROSOFT

Redazione di un giornalino



Periodico della Scuola Elem. G. Govi/maggio 1998 anno 2 numero 2

"Il Fuoriclasse" un giornalino fatto a distanza

Autori: bambini di diverse Scuole Italiane ed Estere.

Fino a ieri il nostro giornalino era un giornalino di classe poi diventato il giornalino della scuola con la compartecipazione di diverse classi, scritto a macchina, disegnato a mano e infine fotocopiato per tutti, oggi è diventato il giornalino delle classi del Circolo con contributi di diverse scuole esterne con le quali abbiamo intrapreso un progetto di collaborazione via e-mail.

La motivazione dominante di questa esperienza è stata quella di verificare se le potenzialità delle tecnologie pensate come facilitatrici di scambi socio-cognitivi siano davvero tali e quanto le stesse permettano la co-costruzione dell'apprendimento.

Naturalmente, facendo uso delle nuove tecnologie, per la redazione del nostro giornalino a distanza, l'attività di tipografia elettronica, che si svolge nel laboratorio multimediale, che fa uso di alcuni PC, di una stampante, di uno scanner e di software specifico, è stata organizzata così:

- un gruppo di giornalisti delle varie classi e delle scuole;
- un gruppo di bambini che legge e valuta gli articoli che arrivano dalle classi della scuola o via e-mail dalle scuole esterne. Gli articoli dopo attenta lettura, vengono rinviati ai vari mittenti con suggerimenti inerenti l'articolo;
- un gruppo di bambini si occupa dell'editing;
- un gruppo si dedica a trovare sfondi per immagini o a crearne di adatte all'articolo e si occupa di collocare le immagini arrivate dall'esterno;
- un gruppo si occupa infine dell'impaginazione e della stampa.

Considerazioni:

Gli insegnanti coinvolti hanno evidenziato che:

- effettivamente il computer può fungere da strumento per comunicare e attivare positive interazioni sociali e favorisce la circolazione e il confronto di idee;
- lavorando in collaborazione, i bambini che presentano difficoltà, possono delegare ad altri ciò che non riescono a tenere insieme autonomamente, senza provare frustrazione.

Il giudizio dei bambini coinvolti può essere sintetizzato riportando un paio delle loro considerazioni:

"Costruire un giornale così dinamico ci piace molto, ogni nuovo articolo è una sorpresa che ci racconta cose nuove"

"Abbiamo imparato un sacco di cose che non conoscevamo e che a volte ci hanno anche stupito; i nostri compagni svedesi, ad esempio, fanno la prima colazione a scuola perché possono entrare dalle sei e trenta del mattino"

"Abbiamo avuto una corrispondenza via e-mail da Londra con il Professor Leone, un vulcanologo che ci inviava costantemente notizie su Giove e le sue Lune. Noi avevamo le notizie prima della stampa ufficiale e della Televisione"



Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Raccolta di informazioni libere

TITOLO	EDITORE
Omnia 99 classic	DE AGOSTINI MULTIMEDIA

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Elia Aiello](#)

Apprendimento di tecniche per prendere appunti

TITOLO	EDITORE
Tasti & testi	GARAMOND SRL

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Creazione di ipermedia

TITOLO	EDITORE o DISTRIBUTORE*
Amico 3.0	GARAMOND SRL
Micromondi	GARAMOND SRL
Diario multimediale	*GENSOFT

Creazione di ipermedia

Nella mia carriera d'insegnante molte volte ho visto i bambini progettare e costruire sulla carta spontaneamente veri e propri ipertesti di temi diversi che poi si concretizzavano in grandi cartelloni da appendere al muro. In essi erano ben evidenti frecce colorate che rimandavano a testi. Disegni e foto appiccicate sui vari fogli che talvolta facevano "passare" su uno schermo televisivo, anch'esso disegnato nei minimi particolari per farlo sembrare più "vero" con tanto di pulsante di "accensione." Naturalmente senza saperlo utilizzavano supporti analogici per realizzare un'ipotetica opera multimediale.

Oggi con semplici programmi ipermediali, senza scrivere una sola riga di programmazione o con l'aiuto dell'adulto, i bambini sono in grado di trasformare le loro fantasie e le loro ricerche in realtà digitali, dove la parola scritta è supportata da immagini e suoni.

Nell'anno scolastico 98/99 le classi del II ciclo del Tempo Pieno della scuola elementare "G.Govi" di Genova in collaborazione con l'ITD del CNR di Genova hanno provato a progettare e realizzare un'ipermedia dal titolo "Io euro, tu euri...noi Europa"

Il CD realizzato raccoglie favole, giochi, curiosità, ricette, informazioni su monete e personaggi di tutti i Paesi della Comunità Europea raccolti, illustrati e commentati dagli alunni della scuola "G.Govi" per conoscere un po' di più usanze e culture di altri Paesi, per rendersi conto di somiglianze e diversità, ricchezza di ogni popolo, per entrare, a piccoli passi, nella realtà dell'Europa Unita.

Ha un duplice obiettivo educativo - didattico:

- quello di sensibilizzare i bambini a "pensare europeo" a rendersi conto di far parte di una grande comunità che li vede protagonisti del loro futuro;
- quello di incentivare la cooperazione e la condivisione delle risorse personali come patrimonio comune per la realizzazione di un progetto per tutti.

FASI DI LAVORO

L'attività si è articolata in diverse fasi che hanno previsto:

- un lavoro di ricerca in collaborazione con gli insegnanti di classe ed un lavoro di progettazione e strutturazione nel laboratorio multimediale per la realizzazione dell'ipermedia;
- discussione e scelta dei temi da trattare per sviluppare l'argomento "Comunità Europea e nuova moneta" argomento d'attualità incluso nelle programmazioni del II ciclo per l'anno scolastico 98/99;
- individuazione del percorso operativo con relative ipotesi;
- scelta degli strumenti e delle fonti per la ricerca del materiale da utilizzare;
- elaborazione della mappa concettuale per registrare i percorsi ipotizzati;
- lavoro di elaborazione dei dati, di sintesi dei testi, scelta delle immagini, dei suoni, delle didascalie da sistemare sulla mappa;
- definizione dell'impostazione dell'ipertesto ed il menu e accordo sulla veste multimediale da applicare all'intero lavoro.

MODALITA' DI LAVORO E COINVOLGIMENTO DEGLI ALUNNI

Per la stesura cartacea i bambini hanno lavorato dapprima in piccoli gruppi sviluppando gli argomenti di loro interesse e dedicandosi alla realizzazione di parti a loro congeniali, hanno creato e modificato di volta in volta i vari nodi e i vari link secondo le esigenze dei testi e la loro creatività.

Ogni gruppo ha trattato un argomento:

- favole e giochi di ogni Paese;
- canti popolari con testo originale, traduzione e commento dei bambini
- ricette tipiche con relativi ingredienti necessari alla preparazione, modalità di preparazione, divise in primi piatti, secondi piatti e dolci;
- personaggi famosi e curiosità proprie di ogni Paese ritenuti significativi dai bambini;
- inchiesta su "Come vedono e cosa pensano i bambini dell'UE";
- intervista via e-mail ai bambini di una classe della scuola "Italo Calvino" di Pontassieve (FI) che sperimentavano l'uso dell'euro;
- storia della moneta per giungere all'euro valore e aspetto della nuova moneta;
- disegni, cartine, foto, musica e registrazione dei commenti.

Decisa la definitiva stesura cartacea si è passati ad esercitazioni di logica ipermediale con programmi facilitati; i bambini hanno sperimentato la creazione di campi di testo, collegamenti a immagini e suoni, hanno creato bottoni, parole calde, links, hanno scandito e creato immagini, hanno sperimentato la navigazione. La versione definitiva del CD-ROM è stata realizzata dall'ITD del CNR di Genova.

CONSIDERAZIONI

Il CD-ROM è un prodotto facilmente fruibile, facile da navigare, ogni bambino può usarlo per approfondire quello che gli interessa ed entrare così a piccoli passi nella realtà dell'Europa Unita, ogni insegnante può servirsene per spiegare, mostrare, documentare...

Durante il lavoro, che è durato mesi, si è notato una crescente motivazione a fare, una aumentata disponibilità attenta e alla collaborazione, un'accresciuta autostima, una considerevole autonomia gestionale, un atteggiamento positivo di fronte all'errore considerato come momento di verifica e di crescita. La totalità dei bambini ha dimostrato un atteggiamento entusiastico di fronte alla scoperta delle potenzialità educativo - didattiche offerte dalle nuove tecnologie. Costruire e decostruire continuamente il proprio sapere ha favorito l'apprendimento di nuove competenze, lo sviluppo delle capacità valutative e la flessibilità cognitiva.

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di Eliana Aiello

Albert 2

Albert 2 è un word processor facilitato pensato per utenti con difficoltà motorie tuttavia, data la dimensione dei caratteri, può adattarsi anche a soggetti con lievi difficoltà della vista. Albert 2 consente di svolgere, attraverso l'uso di una tastiera normale o modificata, tutte le principali funzioni per l'elaborazione dei testi, in maniera semplificata. Il dischetto di Albert 2 è, nelle intenzioni degli autori, la cartella del bambino: contiene i suoi quaderni (storia, italiano ecc...) e le sue penne; lo studente ha la possibilità di usare i quaderni esistenti o, finché la cartella non è completamente piena, di crearne di nuovi. Su ogni pagina di quaderno si può scrivere con due penne di colore diverso; sono inoltre disponibili, quattro diverse dimensioni dei caratteri di scrittura. Il lavoro viene registrato in maniera automatica: è però sempre possibile, durante la scrittura, ritornare indietro e cancellare lettere e parole. Viene automaticamente prodotto un indice che riporta la data e le prime parole di ogni pagina; dal quaderno è possibile strappare una o più pagine eliminando quanto si vuole togliere; ogni pagina può essere stampata mantenendo la dimensione dei caratteri presente su video

Amico 3.0

Amico 3.0 permette di creare applicazioni multimediali e ipertesti senza conoscere nulla di programmazione. Consente di costruire collegamenti multimediali tra testi, immagini, video, audio nei formati più diffusi. L'utente, inesperto di programmazione, può realizzare in poche ore un'applicazione dedicandosi alla progettazione dell'applicazione da creare. L'autore utilizzando il mouse può creare campi di testo, bottoni, collegamenti a immagini o suoni, scegliendo fra le funzioni già predisposte e pronte per essere utilizzate. Amico 3.0 offre la possibilità, con un'apposita funzione, di risolvere i problemi di lettura del file su altri computer. Tale funzione permette di copiare i file multimediali e la Runtime in una sola directory evitando complicate operazioni di installazione; inoltre salva due copie del file: una di lavoro e una per la visione; infine inserisce la Runtime e le risorse multimediali usate nel libro indipendentemente dal percorso originario. Queste operazioni consentono di distribuire il prodotto realizzato con Amico senza problemi.

Anafore

Anafore contiene testi con parole che non avendo un significato specifico, rimandano ad altre parole, contenute nel testo. Il programma vuole pertanto proporre esercizi volti ad affinare le capacità di comprensione dei singoli elementi testuali e, di conseguenza, a migliorare la comprensione generale del testo. Il programma prevede un doppio livello di fruizione: l'accesso "Insegnante" prevede la possibilità di creare e modificare esercizi, di vedere il lavoro svolto dai singoli studenti, di definire tipi di interfaccia diversi per le differenti esigenze degli studenti (interfaccia a scansione o a sintesi); l'accesso "Studente" prevede lo svolgimento degli esercizi, in versione facilitata o no. Il ragazzo dovrà attivare un'anafora e scegliere la parola da sostituirvi dalla lista di termini presentata. La correzione prevede un feedback acustico e visivo che sottolinea sia le scelte corrette che le scelte errate.

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Biancaneve con gli stivali

All'interno delle favole che presenta il software, l'utente ha la possibilità di smontare frasi e parole. Il secondo volume dell'Enciclopedia della favola (il primo è Volpi e lupi) è dedicato a dieci tra le favole più famose e conosciute: Biancaneve e i sette nani, Cappuccetto Rosso, Hansel e Gretel, All'interno di un castello pieno di porte, stanze e segrete sono nascoste le animazioni recitate delle favole, i sentieri di parole, la galleria dei principali scrittori per ragazzi e la terribile macchina delle favole che smonta e mischia parole, frasi, personaggi

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Il calendario delle filastrocche

Il calendario delle filastrocche offre la possibilità di creare filastrocche autonomamente e di illustrarle con disegni. Il software, abbinato al libro "Filastrocche per tutto l'anno" è un programma che raccoglie le più belle filastrocche di Gianni Rodari, ideato per moltiplicare stimoli e suggestioni. Una filastrocca per ogni mese dell'anno nasconde tra le sue righe animazioni e sorprese ed è illustrata da un disegno di Luzzati che ogni bambino può colorare come più gli piace.

Cloze

Cloze, realizzato per favorire la comprensione del testo, propone dei brani scritti nei quali sono state omesse alcune parole che possono appartenere a tutte le categorie grammaticali. Il ragazzo, dopo aver analizzato il testo, procederà sostituendo ai "buchi" le parole corrette. Il programma è strutturato su un doppio livello: Insegnante, Studente. L'accesso "Insegnante" prevede la possibilità di creare e modificare esercizi, di vedere il lavoro svolto dai singoli studenti, di definire il livello di difficoltà degli esercizi da sottoporre al singolo alunno; l'accesso "Studente" prevede lo svolgimento degli esercizi, in versione facilitata o meno. La correzione degli errori, fornita dal programma, prevede un feedback acustico e visivo che sottolinea sia le scelte corrette che le scelte errate. Il programma prevede anche un'interfaccia a scansione con la scelta fra l'utilizzo del mouse, del joystick o della tastiera

Creative writer 2

E' un editor di testi per la creazione di lettere, racconti, giornalini, striscioni e pagine web, integrati con suoni ed immagini. L'ambiente di scrittura presenta un menu con varie opzioni: si possono scegliere i caratteri tipografici in differenti dimensioni, colori, strumenti per l'impaginazione, una serie di suoni già pronti e da incrementare, bordi, sfondi, disegni e immagini per le pagine. Assieme all'ambiente per la creazione di testi, vi è integrato un ambiente per il disegno, dove è possibile creare o modificare le immagini. L'utente può accedere a spunti ed inviti per modificare o creare nuove storie illustrate grazie alla slot machine e all'inizia-storie. Rispetto a Creative writer, il nuovo prodotto consente di inviare facilmente i propri elaborati via posta elettronica o trasformare i propri lavori in pagine web. Creative writer 2 è un editor di testi per la creazione di lettere, racconti, giornalini, striscioni e pagine web, integrati con suoni ed immagini. L'ambiente di scrittura presenta un menu con varie opzioni: si possono scegliere i caratteri tipografici in differenti dimensioni, colori, strumenti per l'impaginazione, una serie di suoni già pronti e da incrementare, bordi, sfondi, disegni e immagini per le pagine. Assieme all'ambiente per la creazione di testi, vi è integrato un ambiente per il disegno, dove è possibile creare o modificare le immagini. L'utente può accedere a spunti ed inviti per modificare o creare nuove storie illustrate grazie alla slot machine e all'inizia-storie. Rispetto a Creative writer, il nuovo prodotto consente di inviare facilmente i propri elaborati via posta elettronica o trasformare i propri lavori in pagine web.

Gioca con il gatto

Questo software, grazie ad un editor di testi, oltre alle svariate possibilità di modificarli, offre la possibilità di inventare ed editare favole. Gioca con il gatto è abbinato al libro "Il gatto con gli stivali"; la famosa fiaba è prima da leggere e sfogliare, poi da "giocare". Il floppy, infatti, contiene vari giochi che, con differenti livelli di complessità, stimolano le capacità e le competenze linguistiche dei bambini: - "lo scombinafavole" in cui il bambino deve risistemare logicamente le parti di una famosa favola mettendo al posto giusto le parole e le frasi che una macchina dispettosa si è divertita a scombinare; - nella "favola nascosta" il bambino deve scoprire la parte intrusa di una favola, che non appartiene a quella letta, e riconoscerne il titolo; - "la mia favola" permette al bambino di scrivere lui stesso una fiaba offrendogli la possibilità di suggerirgli delle parole oppure un'intera frase per cominciare la sua storia.

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Giulia

Giulia è un programma di scrittura per utenti con difficoltà motorie e visive. Permette di creare quaderni a righe e a quadretti, scegliendo le dimensioni dei caratteri di scrittura. Il quaderno a righe offre un word processor estremamente facilitato dove l'utente può scrivere con colori e dimensioni diverse, strappare pagine, stampare. Il quaderno a quadretti permette di integrare testi (ad es. il testo del problema) con parti numeriche; inoltre l'utente può disporre dell'aiuto opzionale di una calcolatrice e dell'incolonnamento automatico delle operazioni.

L'inventastorie

Il prodotto è un ambiente per la scrittura di storie illustrate. Con L'inventastorie è possibile creare un proprio racconto utilizzando un semplice wordprocessor che consente tutte le principali funzioni per l'edizione del testo, (compreso il controllo ortografico); è anche possibile arricchire quanto si è scritto corredandolo di disegni, illustrazioni e suoni. Il programma mette a disposizione una serie di scenari entro i quali si può scegliere quello più adatto ad illustrare ciascuna sequenza del racconto per poi riempirlo con personaggi ed oggetti; interessanti le funzioni di posizionamento e dimensionamento degli oggetti, di scelta e cambio dei colori.

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Kid Press - Il Giornale dei ragazzi

Si tratta di un software in grado di gestire un programma di text-editor e di impaginazione, capace di mettere un ragazzo o una classe in condizione di produrre un proprio giornale, impostando, attraverso un'interfaccia semplice, il numero di pagine, la testata, il tipo di gabbia, l'impaginazione, le immagini, le didascalie, ecc.

Il laboratorio delle frasi

Laboratorio delle frasi propone esercitazioni sulla struttura sintattica e sul significato di frasi. Questo ambiente, dedicato alla creazione e modifica di frasi, si basa su un archivio di circa 1000 elementi testuali che servono all'utente per la composizione testuale. L'utente chiede al computer di fornirgli un gruppo di elementi di partenza; il programma gli mostrerà una serie di parole e semifrasi scelte a caso, che produrranno sempre testi corretti sul piano sintattico ma generalmente assurdi per quanto riguarda il significato; il bambino deve allora intervenire sostituendo o modificando opportunamente tutti o alcuni elementi, per dare un senso corretto alla frase. Può essere utilizzata anche l'opzione 'lipogramma' che propone al bambino di riscrivere una frase impedendogli però l'uso di una certa lettera, costringendolo a cercare sinonimi o perifrasi, conducendolo quindi ad incrementare il suo patrimonio lessicale.

Libro magico

Libro magico è un programma pensato per stimolare il bambino a sfogliare, esplorare, leggere ed ascoltare un libro ben poco tradizionale, utilizzando il mouse o toccando lo schermo (se si possiede un touch screen) Contemporaneamente alla visione di immagini, viene attivata la comprensione attraverso la richiesta di individuare alcuni particolari della figura. Caratteristica peculiare del programma è la possibilità di modificare le pagine del libro, di aggiungerne di nuove o di creare nuovi libri personalizzati con proprie immagini, testi, voci o suoni. L'insegnante, il genitore o il terapeuta può quindi costruire schede didattiche o libri di lettura personalizzati.

Macchina da scrivere

Macchina da scrivere è un ambiente dedicato alla scrittura di brevi testi. Si tratta di un word processor molto semplificato, per comporre e stampare si carta testi di 38 righe o 78 colonne al massimo. Mostra una serie di pagine, ciascuna di venti righe, senza il ritorno a capo automatico; quindi l'introduzione del testo e le correzioni sono possibili solo all'interno delle singole righe. Offre due opzioni speciali: lipogramma (scrivere testi con l'esclusione di una lettera) e testi da cifrare/decifrare. Una funzione apposita, alla fine del lavoro, analizza il testo digitato e tiene il conto delle parole, righe e lettere inserite. Macchina da scrivere è un ambiente dedicato alla scrittura di brevi testi. Si tratta di un word processor molto semplificato, per comporre e stampare si carta testi di 38 righe o 78 colonne al massimo. Mostra una serie di pagine, ciascuna di venti righe, senza il ritorno a capo automatico; quindi l'introduzione del testo e le correzioni sono possibili solo all'interno delle singole righe. Offre due opzioni speciali: lipogramma (scrivere testi con l'esclusione di una lettera) e testi da cifrare/decifrare. Una funzione apposita, alla fine del lavoro, analizza il testo digitato e tiene il conto delle parole, righe e lettere inserite. Macchina da scrivere è un ambiente dedicato alla scrittura di brevi testi. Si tratta di un word processor molto semplificato, per comporre e stampare si carta testi di 38 righe o 78 colonne al massimo. Mostra una serie di pagine, ciascuna di venti righe, senza il ritorno a capo automatico; quindi l'introduzione del testo e le correzioni sono possibili solo all'interno delle singole righe. Offre due opzioni speciali: lipogramma (scrivere testi con l'esclusione di una lettera) e testi da cifrare/decifrare. Una funzione apposita, alla fine del lavoro, analizza il testo digitato e tiene il conto delle parole, righe e lettere inserite.

Mercury 1

Mercury 1 è un programma di videoscrittura che consente di usare uno o due sensori invece della normale tastiera; può quindi essere utilizzato da fruitori con capacità motorie estremamente ridotte. Lo schermo è suddiviso in due parti: una superiore con il testo e una inferiore nella quale si seleziona mediante input successivi un carattere alfanumerico, oppure sillabe o intere parole (in base alla loro frequenza nel testo). I tempi di scrittura risultano quindi più brevi. La tabella base del programma contiene inoltre sei comandi che consentono di cancellare l'ultimo carattere scritto, l'ultima parola o tutto il testo e di sostituire la matrice alfabetica con una numerico-aritmetica. Poiché possiede alcune caratteristiche particolari, quali tabulazione, tabella numerica, memorizzazione su disco, Mercury 1 può essere utilizzato da disabili anche nel mondo del lavoro.

Micromondi

Micromondi al suo interno possiede vari ambienti.

- **Testi:** che offre la possibilità di creare una "finestra di testo" che funziona come un programma di video scrittura.
- **Immagini:** offre un pennello per disegnare oppure consente di importare una foto o un disegno. **Suoni:** un microfono per registrare un suono.
- **Musica:** una nota musicale per attivare una finestra con una tastiera per comporre una melodia (oppure per importare uno spartito digitale in formato MIDI o selezionare un brano musicale).
- **Filmati:** una cinepresa dà la possibilità di inserire un filmato.

Non tutti pensando a Logo vi associano caratteristiche multimediali bensì un particolare micromondo, quello della grafica della tartaruga. Per cominciare è possibile provare a comporre un collage multimediale con gli strumenti che MicroMondi offre. Quello che differenzia MicroMondi dagli altri software multimediali è che si possono programmare gli oggetti del collage multimediale. Per esempio si può animare un uccello con una tecnica simile a quella dei cartoni animati. Si creano i disegni della sequenza di animazione, si associano ad una tartaruga e poi si dà l'istruzione 'ripetisempre [avanti 1]'. L'uccello si muove sbattendo le ali ad ogni clic del mouse. Per ottenere uno stormo di uccelli basta copiare ed incollare più volte quello che è stato costruito e fare clic su ognuno per farli volare. In MicroMondi, si può anche programmare un colore. Si disegna una linea nera intorno agli uccelli e si programma il colore nero affinché ogni tartaruga che lo attraversa cambi direzione. In questo modo gli uccelli vengono intrappolati in una rete. Una volta costruito un progetto è possibile mostrarlo ad amici vecchi e nuovi, vicini o lontani pubblicando il lavoro svolto su Internet. Per eseguire il progetto su Internet bisogna installare il Plug-in di MicroMondi nel browser preferito dall'utente e il gioco è fatto.

Millestorie

Millestorie è un programma per produrre storie aperte e avventure, facilitato tramite opzione da menu a scansione, griglie e help on line, con la possibilità di scegliere tra quattro strutture di difficoltà e complessità crescenti: si va dalla semplice storia aperta o ramificata all'avventura vera e propria, con oggetti da prendere e spostare, e condizioni logiche da verificare. Il programma è articolato in nodi e si serve di parole chiave. A ogni nodo viene assegnato, per comodità, un titolo sintetico. Sono a disposizione dell'utente due storie complete: "Mistero", costruita con una struttura di tipo semplice, e "Astronave" più complessa.

Omnia 99 Classic

E' un'enciclopedia che presenta al suo interno un editor che permette all'utente di prendere appunti, annotare dati e riferimenti utili sugli argomenti navigati che interessano e conseguentemente stamparli. L'opera è articolata in testi, immagini, suoni, video, tabelle e vi si accede grazie a due CD. L'enciclopedia presenta le seguenti funzioni: Mediateca per la ricerca di immagini, video, foto, animazioni; un Dizionario di 52.000 voci, un Atlante Geografico che permette di individuare oltre 2000 toponimi e 18 percorsi interdisciplinari che consentono di visualizzare le mappe tematiche con ulteriori approfondimenti. Enciclopedia Visuale è una novità che consente di accedere ad un'estensa galleria di immagini divise in 16 aree. On-line consente di connettersi al sito De Agostini per approfondimenti e aggiornamenti. OmniaLab permette di utilizzare tutti i contributi multimediali, permettendo la realizzazione di una vera e propria presentazione multimediale. Il Tempo è una sezione dedicata alla storia, corredata di foto fullscreen, di una ricca cronologia (dal 4000 a.C. ad oggi). I Personaggi contiene tutte le informazioni sui protagonisti della storia. Gli Atlanti: Corpo Umano, Musica e Sport sono arricchiti rispetto alle versioni precedenti.

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di Eliana Aiello

Quaderno

Il programma Quaderno è un sistema di videoscrittura estremamente semplificata che replica sul video la struttura di un quaderno, destinato a soggetti disabili o a bambini. Le pagine possono essere a righe, a quadretti, oppure "bianche", si può variare la dimensione del carattere di scrittura ed anche il colore.

Il quaderno magico

Il quaderno magico 2 è un ambiente per disegnare, scrivere, e creare storie. Sullo schermo appare un foglio bianco su cui è possibile disegnare con il mouse usando i pennelli colorati di diverso spessore ed altri strumenti di lavoro (secchio di vernice, retini, gomma...). Lo strumento 'prendi' consente di accedere ad una libreria di immagini già pronte (sfondi, disegni singoli, lettere) che l'utente può modificare. Il programma permette di creare dei veri e propri film di animazione in cui i protagonisti possono parlare e muoversi in ambienti con effetti sonori e musiche; le scene possono altresì essere montate in sequenza come veri fumetti animati. Le storie prodotte possono essere registrate in una libreria consultabile, ma non modificabile.

Rapafrasi

Come lascia intendere il nome scherzoso del programma, Rapafrasi, le attività proposte facilitano la produzione di anagrammi e parafrasi. Il programma consente di affrontare diversi giochi linguistici: omosintassi, variazioni su tema, variazioni di tono, falsa chimera, cloze. Dal punto di vista operativo, il programma comprende due attività fondamentali: la scrittura di un testo (che può essere svolta dal docente o dallo studente stesso) e l'esecuzione dei giochi sopra citati a partire dal testo precedentemente scritto.

Scrivi, disegna e gioca

Scrivi, disegna e gioca è un programma che fornisce gli strumenti che stimolano i bambini a scrivere. I tre componenti del programma, cioè l'Agenzia di viaggi per l'ispirazione di idee, lo Studio di pittura per la creazione di disegni e la Casa del libro per la scrittura, colpiscono l'interesse e l'immaginazione dei bambini e allo stesso tempo consentono loro di avere un approccio personale con la scrittura. L'Agenzia di viaggi presenta dieci ambientazioni su schermo da visitare ed esplorare, tra cui l'Antartide, la città e la fattoria. Ogni ambientazione è piena di spettacoli, suoni e semplici animazioni che sollecitano l'immaginazione dei bambini. L'Agenzia di viaggi consente ai piccoli scrittori di riflettere su un'esperienza prima di tentare di comporre. Lo Studio della pittura fornisce ai bambini tutti gli strumenti necessari per illustrare una storia. Inoltre, è un punto di partenza eccezionale per i bambini che amano iniziare la propria esperienza di scrittura con il disegno. La Casa del libro è il luogo in cui i bambini hanno la possibilità di esprimere le idee con le parole. I bambini possono scegliere di digitare le parole o di prenderle da elenchi di parole disponibili.

Scrivi

Scrivi è un word processor particolare, pensato per consentire la comunicazione scritta a soggetti con difficoltà verbali e visive o manuali. Il pacchetto è composto da due programmi. Il primo consente di creare archivi, modificarli, stamparli e cancellarli; il secondo permette di registrare, modificare e cancellare le informazioni relative alle caratteristiche di funzionamento e alla archiviazione dei testi definite dal terapeuta in base alle caratteristiche del soggetto. Per quanto concerne le modalità d'uso, si può selezionare la visione espansa a caratteri grandi, che si limita a una sola riga di testo, oppure quella ridotta, con caratteri più piccoli e con tre righe di testo. Sullo schermo si trovano, all'interno di caselle, le lettere dell'alfabeto e i tasti funzione necessari, che vengono attivati a scansione. Per la digitazione si può usare la tastiera, la tastiera monotasto e quella bitasto. Anche i tempi di esecuzione sono variabili.

Stroccofillo

Stroccofillo - 20000 rime sotto i marisi presenta come un laboratorio in cui il bambino può leggere le filastrocche di Rodari e sperimentare la scrittura creativa di poesie, arricchirle di immagini e suoni, trasformarle in 8 modi differenti e giocare con divertenti giochi. Il filastroccaio è la macchina che permette all'utente di creare le proprie filastrocche offrendogli la possibilità di accedere ad un archivio di 10.000 parole, selezionate tra quelle di uso comune. Trasformischio permette la trasformazione di testi in dialetto e in tanti divertenti pazzi modi. Nel giocazzecca, che è la macchina dei giochi, si trovano lo Smemory che ha lo scopo di far ricercare al bambino coppie di lettere nascoste; Il gioco del frullato dove il bambino deve scrivere correttamente le parole che sono state cambiate nella filastrocca presentata; Sesamo richiede la decifrazione delle lettere che compongono la parola misteriosa; Spakka 15 propone di rimettere in ordine le lettere e ricostruire la frase di Rodari.nella scacchiera di Crucipazzo il bambino deve indovinare le parole delle filastrocche disposte a caso.

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di Eliana Aiello

Stroccofillo e i viaggi di stroccofillo

Il gioco permette all'utente, oltre a modificare le filastrocche, di scriverne delle proprie. Il software Stroccofillo è abbinato a "Il libro dei perché" di Gianni Rodari, con le illustrazioni di Emanuele Luzzati. Stroccofillo è un simpatico cocodrillo che accompagna il bambino-lettore-utente nell'esplorazione dell'universo rodariano. Il bambino può leggere le filastrocche presenti nel libro arricchite da piccole animazioni, colorare i disegni di Luzzati, giocare agli indovinelli.

Supercloze parole in fuga

Supercloze è un gioco didattico adatto a ragazzi di età compresa tra i 6 e i 14 anni, che consente di apprendere giocando ed esercitando le proprie capacità logiche legate alla lingua. Il programma è basato sulla possibilità, fondamentale ma non necessariamente rivolta al docente, di costruire "cloze" e di associare a ogni parola "nascosta" una definizione o un suggerimento. Le parole "nascoste", a cui sono state associate delle definizioni, vengono segnalate dal programma mediante "avvisatori" grafici attivati automaticamente ogni volta che il cursore viene posizionato sulla zona di testo interessata dalla definizione. Le parole vengono "nascoste" e "scoperte" selezionandole con il mouse e agendo con comandi molto semplici.

Tasti e testi

Tasti & testi è uno strumento offerto ai docenti che vogliono guidare gli allievi ad esprimersi con un word processor. Il programma propone una serie di esercizi, divisi per livelli di studio (scuola elementare, media inferiore e media superiore). L'idea è quella di rendere facile lo sviluppo e la correzione di un tema facendo uso dei più comuni word processor (WordPad, MS Word 6.0 per Windows 3.1, MS Word 7.0 per Windows 95).

... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare

Ultimo aggiornamento: gennaio 2000

a cura di [Eliana Aiello](#)

Il teatro delle filastrocche

Il teatro delle filastrocche è un laboratorio linguistico dove montare e smontare le celebri filastrocche di Gianni Rodari scoprendo e inventando nuovi significati, paradossi, giochi di parole. Il teatro delle filastrocche racchiude un mondo di formule comunicative con cui i bambini possono, giocando, ampliare il loro lessico, accrescere le proprie capacità espressive, costruire e inventare nuove filastrocche accompagnate, volendo, da pezzi musicali originali eseguibili dagli stessi bambini.

Winscribo

Winscribo III è un software che accompagna il bambino dai primi passi fino alle tecniche più avanzate di scrittura, attraverso un ambiente animato e sonoro a metà fra il videogioco e la televisione. Il bambino può dare spazio alla propria fantasia senza limiti: con Winscribo III modificare caratteri e impaginazione, cambiare il colore delle lettere, inserire e modificare immagini diventa semplicissimo. Grazie alla sintesi vocale il computer legge ciò che viene scritto e con il suonaparole, che abbina lettere e note, è possibile ascoltarne la melodia. Ogni piccolo scrittore può conservare i suoi lavori in una cartella personale o "scambiarli"-inviarli-passarli-farli leggere a chi vuole: i documenti scritti con Winscribo 3.0 possono essere infatti letti da qualsiasi word processor. Realizzato interamente con una grafica 3D, Winscribo III è stato progettato secondo due livelli distinti (primo e secondo ciclo della scuola elementare), accompagnando in tal modo lo sviluppo cognitivo del bambino.

Word game processor

Word game processor è un elaboratore di testi che serve a comporre e a "scomporre" testi. Caratteristica fondamentale del programma è in fatti la possibilità di consentire vari tipi di manipolazione dei testi scritti con il programma stesso, finalizzate a creare giochi enigmistici, crittografie e una vasta gamma di esercizi linguistici. In particolare Word game processor consente di approntare numerosi tipi di cloze, di giocare con la grammatica, di costruire esercitazioni per correggere alcuni errori di ortografia, di sostituire parti di testo con definizioni o descrizioni accessibili con un semplice clic del mouse. Il testo può essere alterato in vari modi, modificando singole lettere, parole o frasi. Ciascuna parola del testo può essere sostituita con una sigla che identifica la sua funzione grammaticale, creando così dei cloze particolarmente utili nell'apprendimento della lingua.

Wpg il gioco delle parole

WPG si rivolge a ragazzi dagli 8 ai 14 anni e si propone di migliorandone le capacità linguistiche e logico deduttive. I giochi di WGP presuppongono la partecipazione di almeno due giocatori oppure, se usato per scopi didattici, di un docente o genitore e di un allievo. Un giocatore prepara e manipola il testo, l'altro deve decifrarlo o ricostruirlo. WGP consente di approntare numerosi tipi di "cloze", di giocare con la grammatica, di costruire esercitazioni per correggere errori di ortografia, di sostituire parti di testo con definizioni e descrizioni accessibili con un semplice clic del mouse. È inoltre possibile crittografare il testo con un "alfabeto segreto" creato dall'utente.