

Realizzare un *giornale di classe o di scuola* rientra ormai nella consuetudine della didattica della scuola di ogni ordine e grado. Il giornale nasce dalla voglia di comunicare degli studenti, dalla necessità di avere uno strumento rappresentativo che possa far conoscere il proprio pensiero agli altri, anche fuori dalle mura scolastiche. In quest'ottica il giornale scolastico diviene un elemento forte della comunicazione e un ambiente dove poter sperimentare vari tipi di scrittura. Scrivere su un giornale, sia pure il giornale scolastico non è la stessa cosa che svolgere un tema; diverse sono le fonti, diverse sono le tecniche, diverso è il linguaggio da usare. E' bene quindi favorire la realizzazione di diversificati percorsi di scrittura, tenendo presente che, nonostante le differenze di stile e di scrittura diversi secondo l'età e la tipologia di scuola, c'è una sostanziale convergenza per quanto riguarda gli *obiettivi generali* (la correttezza, la conoscenza, la criticità) e gli [obiettivi didattici specifici](#).



L'importanza di comprendere e di sperimentare il linguaggio giornalistico è attestata anche dal nuovo Esame di Stato che prevede tra le tipologie di prova anche l'articolo di giornale, assegnando a questo tipo di scrittura la stessa dignità del classico tema. Premesso che ciascun intervento didattico deve essere progettato sulla base di esigenze espresse dalle singole classi/scuole *gli obiettivi e le indicazioni prese in considerazione qui di seguito, non sono specifiche per un solo livello scolastico, ma possono essere utilizzate, con opportuni adattamenti ai tre ordini di scuole (elementare, media inferiore e media superiore).*

Come si realizza un giornalino scolastico?

Tipicamente in quattro fasi che corrispondono ad altrettante attività didattiche, ciascuna con i propri *strumenti software per la*:

1. [progettazione](#) del giornale
2. [redazione/scrittura](#) delle singole parti
3. [impaginazione](#) del giornale
4. [pubblicazione](#) del giornale

Alcuni dei prodotti citati sono facilmente associabili a una sola tra le quattro attività; in alcuni casi, invece, uno stesso prodotto può essere adatto a più di un'attività, come si ricava dalla [tabella di corrispondenza tra i titoli dei prodotti e le quattro attività sopra indicate](#).

Poiché notoriamente il giornalino è un contenitore che può raccogliere qualunque tipo di "oggetto", non è possibile riferirsi a "tutti" i possibili ambiti della produzione creativa. Per questo la presentazione dei vari strumenti prescinde dal contenuto dello specifico giornale. In particolare **non verranno presi in considerazione** alcuni strumenti che potrebbero rientrare nelle attività didattiche associate alle quattro fasi. Per esempio:

- prodotti specifici per la produzione multimediale (si veda in proposito l'approfondimento... [la produzione di materiali didattici multimediali](#) sul sito di [SD2](#))
- prodotti che, in modi e forme diverse, hanno a che fare con forme di **produzione creativa in ambito scientifico** (creazione di "macchine", rapporti tra matematica e grafica, ecc.)

Per ovvie ragioni vengono invece presi in considerazione gli strumenti software per la pubblicazione del giornale e per il supporto alla produzione scritta in tutte le sue varianti (accanto a quelli specifici per i giornalini), quali i programmi orientati a particolari tipologie di produzione scritta (diari, sceneggiature, mappe...) e i wordprocessor specializzati.

Come ulteriore supporto alle varie fasi di produzione di un giornale scolastico, vengono inoltre presentati [alcuni siti web che offrono modelli e materiali utili per la pubblicazione di un giornale scolastico](#).

Obiettivi didattici specifici per la creazione di un giornale scolastico

- *avvicinare* gli scolari/studenti al mondo dell'informazione in generale ed in particolare al giornale considerato come uno dei più importanti "mass media";
- *sperimentare* l'organizzazione redazionale come divisione e condivisione di compiti nel rispetto dei ruoli assunti;
- *stimolare* un processo creativo che permetta ai ragazzi l'utilizzo delle proprie competenze in un contesto metadisciplinare;
- *incentivare* la scrittura ed altre forme di espressione come processo comunicativo;
- *riconoscere* le caratteristiche specifiche della produzione scritta riferite alle diverse forme di articolo di giornale;
- *promuovere* un'attività di ricerca che parta da un patrimonio comune per diventare risorsa individuale;
- *attivare* un processo di produzione e di comprensione critica attraverso il confronto tra lavori autoprodotti dalle scuole e prodotti professionali.

Strumenti software per la progettazione di un giornale scolastico

Prima di affrontare la stesura di un giornale è importante sensibilizzare gli scolari/studenti al tema del giornalismo favorendo, se possibile, incontri con giornalisti, organizzando visite a redazioni e guidando i più piccoli alla lettura di alcune parti del quotidiano e stimolando gli studenti più grandi a leggere, comprendere e rielaborare articoli di diverse testate.

Per la stesura del giornale si sperimenterà un'organizzazione a struttura operativa ramificata in cui responsabilità e competenze siano distribuite in modo funzionale, con meccanismi di rotazione guidata.

Gli studenti più grandi potranno utilizzare i professionisti della carta stampata come consulenti per il proprio lavoro sia che si tratti di collaborare ad un giornale di classe o un giornale di scuola, le **fasi di lavoro** si presentano con la stessa articolazione:

- Scelta degli argomenti o delle esperienze da raccontare nell'articolo
- Stesura di un testo collettivo o individuale che rappresenti la prima bozza dell'articolo
- Ricerca di immagini, creazione di disegni, grafici e tutto ciò che si ritiene utile per illustrare l'articolo
- Scansione delle immagini e digitalizzazione del testo da distribuire ai diversi gruppi di lavoro
- Prima prova di impaginazione grafica dell'articolo su supporto cartaceo ed eventuali modifiche del testo
- Confronto e discussione dei diversi prodotti e scelta degli articoli da pubblicare
- Correzione definitiva delle bozze
- Stesura definitiva degli articoli al computer con l'inserimento delle immagini
- Stampa del giornale e sua distribuzione

Le nuove tecnologie nella realizzazione del giornale di classe o di scuola

La presenza di un laboratorio multimediale nella scuola permette di rendere protagonisti gli alunni di un'intera scuola in tutte le fasi di progettazione e realizzazione del giornale e di sperimentare la cooperazione attiva. Il gruppo della "redazione" può accedere in tempo reale ai materiali prodotti da tutte le classi apportando modifiche alla stesura dei diversi articoli, inserire immagini, modificare a grafica, correggere bozze, fino alla stampa definitiva e alla distribuzione del giornale. Nel contempo gli autori dei "pezzi" possono seguirne gli sviluppi.

I gruppi di redazione quindi non lavoreranno solo sul materiale della propria classe, ma potranno accedere a quello dei compagni di altre classi e confrontarsi continuamente sul lavoro svolto da altri gruppi e collaborare, dove sarà possibile, per la realizzazione di materiale di ricerca comune da utilizzare anche indipendentemente da questa attività.

Inoltre, tutto il materiale prodotto resterà a disposizione di tutte le classi della scuola, costituendo così un centro di documentazione interno, una sorta di data base che raccoglie tutto il materiale prodotto, utile allo sviluppo di approfondimenti su specifici argomenti.

L'utilizzazione del laboratorio multimediale comporta inoltre l'utilizzo di specifiche applicazioni che permettono una comune formattazione dei testi e dell'inserimento di disegni, immagini, grafici e di tabelle; oppure l'utilizzazione di [software predisposti per la creazione di un giornale in una o più delle sue parti](#).

Importante è infine la lettura del giornalino in classe o in gruppi di classi per dare la possibilità ai ragazzi di discutere e approfondire gli argomenti degli articoli scritti e nel contempo di esprimere suggerimenti e critiche costruttive sul risultato finale ottenuto.

Quali programmi per progettare il giornale scolastico?

Oltre ai classici programmi di utilità generale largamente diffusi nelle scuole (Word, Excel, Powerpoint, ...) esistono **prodotti specifici** sia per la progettazione e organizzazione del giornale, sia per la realizzazione di alcune delle fasi specifiche sopra indicate.

- [Diario multimediale](#) è un programma d'impaginazione per i più piccini, che potranno così creare facilmente pubblicazioni.
- [Creative writer 2](#) è un editor di testi rivolto alla scuola di base, con la possibilità di creare lettere, racconti, giornalini, striscioni e pagine web, integrati con suoni ed immagini (per un giudizio complessivo sul programma si può vedere la pagina: [Per stimolare la scrittura creativa nei bambini, un word processor ma non solo...](#)),
- [Reporter](#) è un programma che offre all'insegnante l'opportunità di avvicinare bambini e ragazzi al giornale, consentendo la creazione, l'impaginazione e la stampa di un giornalino arricchito da foto, rubriche, previsioni del tempo, pubblicità e vignette
- [Iper 2000. Laboratorio di scrittura](#) è un prodotto multimediale rivolto allo studio di alcune tra le più comuni forme di produzione scritta: il cinema, il diario, il giornale quotidiano, il racconto e il romanzo. Il materiale è suddiviso in due parti: la prima è dedicata al cinema, mentre la seconda prende in esame le forme più specifiche di produzione scritta. Tra le altre il giornale quotidiano esaminato in due aspetti: descrizione delle parti componenti un giornale quotidiano, costruzione di un giornale quotidiano



- [Kid Press - Il giornale dei ragazzi](#) è 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, attraverso tutte le sue fasi.
- [Il web dei piccoli](#) è un giornalino interattivo per bambini dai 4 ai 7 anni curiosi di scoprire il mondo. Il giornalino (su CD-ROM, con possibilità di accesso alla versione telematica, tramite Internet) contiene una serie di attività divertenti e educative, che favorisco la scoperta di universi di vario tipo: animali, attività dell'uomo, musica, storia.
- [La tribù del Web](#) è una rivista interattiva per ragazzi dagli 8 ai 12 anni che, accompagnati da un simpatico personaggio animato, partecipano a un forum con possibilità di scrivere, disegnare, scambiare messaggi e svolgere attività divertenti (giochi multimediali, lettura di fumetti interattivi, ecc.)

Strumenti software per la scrittura di singole parti di un giornale scolastico

1. Quali strumenti usare per la produzione delle parti scritte del giornalino?
2. Con quale forma e struttura si possono impostare i testi?

All'ampia gamma di risposte che si possono dare a queste domande corrisponde un'altrettanto ampia scelta di software utili per diverse tipologie di testo.

Prescindendo ancora dalla suddivisione in livelli scolari (per quanto riguarda la scuola elementare si veda in proposito l'approfondimento [... l'uso didattico del Word Processor nella scuola elementare](#) sul sito [SD2](#)), conviene piuttosto procedere individuando i software disponibili per le diverse tipologie di prodotto finito favorite e supportate da vari programmi

- [Progetto della struttura del singolo testo](#)
- [Testi generici](#) con eventuale supporto alle tre fasi di: progetto, redazione, revisione
- [Scrittura di storie, favole, filastrocche e poesie](#)
- [Forme particolari di articoli per il giornale](#): diari, agende, tavole sinottiche, sceneggiature

Progetto della struttura del singolo testo

Se il testo dell'articolo ha una certa complessità, può essere utile la stesura di una *scaletta*. A tal fine si possono utilizzare prodotti specifici per la rappresentazione di schemi concettuali, spesso rappresentati con grafi o forme geometriche. Per esempio: [Mappe 1.0](#), dedicato per la progettazione di ipertesti a struttura libera o gerarchica, ma adatto anche per singoli testi; oppure [Expression](#), che consente di costruire schemi composti da contenitori rappresentati da figure geometriche di vario tipo (rettangoli, cerchi, ellissi, ...) collegati tra loro mediante linee di flusso.

Funzionalità analoghe sono presenti in alcuni prodotti rivolti, più in generale, alla [produzione di pagine web](#).

[Inizio pagina](#)

Testi generici con eventuale supporto al progetto, redazione, revisione

La stesura del singolo articolo è uno dei momenti centrali di tutta la produzione di un giornale e si inquadra in uno dei temi fondamentali del curriculum a qualunque livello scolare: la scrittura.

In quanto tale si può avvalere di tutta la ricchezza di software rivolti alla produzione scritta.

I wordprocessor, innanzitutto, sempre più ricchi di funzionalità: correttori ortografici e sintattici; autocomposizioni; modelli di testo; suggerimenti, idee e spunti di contenuto; dati statistici sul testo prodotto; integrazione con dizionari, enciclopedie e/o altri programmi applicativi (fogli elettronici, database, ...); componenti multimediali; supporto di formati diversi; ecc ...

In questo contesto si inseriscono i numerosi prodotti didattici che affiancano le funzionalità fondamentali di un programmi *wordprocessing*, con funzionalità specifiche per la didattica, solitamente rivolte alla produzione di una particolare tipologia di testo.

L'insegnante può così trovare nel programma non solo un supporto strumentale (come nei classici programmi di *wordprocessing*), ma anche lo spunto per vere e proprie attività didattiche già contenute nel programma (per indicazioni didattiche rivolte al secondo ciclo elementare si può vedere il programma [Volta la pagina](#)).

8. COSTRUIRE IDEARE NUOVI TESTI

1. SCRIVI IL FINALE O TANTI FINALI

- * Rispettando **vincoli**.
- * Oppure **liberamente**.
- * Mettendoti **dentro**.



3. SCRIVI IN METRICA SINTESI POETICHE

- * Andando al **cuore** dei dati.
- * Inserendo delle **rime**.
- * Operando **sostituzioni**.



2. SCRIVI SULLA TRAMA SU UN CANOVACCIO CON STRUTTURA DATA

- * Costruendo un **limerick**.
- * Allargandoti di **fantasia**.
- * Formando **più versioni**.



4. CAMBIA GENERE NAVIGANDO TRA TESTI DIFFERENTI

- * Dalla **relazione alla lettera**.
- * Dal **diario al saggio**.
- * Da un genere all'**altro**.



Tra i *wordprocessor* orientati alla didattica spicca [Creative writer 2](#) (già citato in fase di [progettazione](#)).

Altri spunti e idee per attività didattiche si possono trovare in [Word game processor](#), un elaboratore di testi che serve a comporre e a "scomporre" testi, ottenendo così alcune classiche forme di intrattenimento presenti in molti giornali: giochi enigmistici, crittografie, esercizi linguistici.

Per quanto riguarda la fase di scrittura vera e propria, sul piano lessicale e sintattico si può ricorrere ai numerosi **dizionari elettronici** oggi in circolazione, quasi sempre arricchiti da attività specifiche a carattere linguistico. Oppure a prodotti come [Tutto per scrivere bene](#), una raccolta di quattro programmi di supporto alla scrittura, tutti in qualche modo significativi anche per la produzione di articoli di giornale:

- **Errata Corrige 2.6 Gold**, correttore grammaticale, lessicale e stilistico della lingua italiana
- **Italiano pratico**, ispirato al best seller di Cesare Marchi, è un programma che aiuta a scrivere meglio, fornendo suggerimenti lessicali e di stile
- **Ipse Dixit 2000**, programma pensato per chi ha la necessità di arricchire un testo o di trovare un'idea e/o una citazione per affrontare un tema qualsivoglia: situazione tipica e frequente nella realizzazione di un giornalino scolastico
- **Factotum 2000 per Word**, un insieme di strumenti di supporto alla scrittura, utilizzabili in ambiente Word: suggerimento di sinonimi e contrari, coniugazione dei verbi, corretta ortografia di alcuni plurali femminili, significato e corretta ortografia di comuni parole straniere

Un ultimo tipo di possibile attività didattica con l'uso del *wordprocessor*, riguarda alcuni programmi che offrono all'insegnante la possibilità di arricchire il programma stesso con indicazioni di metodo e operative su come produrre un articolo di giornale (distinguendo le varie tipologie: notizia, cronaca, intervista, corrispondenza, ecc.)

E' quanto consentono di fare, per esempio:

- [Wordprof](#), un *wordprocessor* che offre alcune funzionalità specificamente didattiche: repertori di testi organizzati per parametri come tipo, intento comunicativo, stile; attività di scrittura assistita e guidata da domande; esercizi su abilità specifiche di lettura e scrittura; funzionalità per annotare e revisionare un testo; semplici funzioni statistiche per l'analisi dei testi scritti dagli studenti. La presenza di un "sistema autore" interno al programma, consente all'insegnante di modificarne le caratteristiche, per esempio inserendo la tipologia "intervista" oppure "articolo di cronaca" nella voci di scrittura assistita.
- [Writer's toolkit](#) (in lingua inglese) ha lo scopo di favorire la produzione scritta con l'uso di diversi stili di scrittura, guidando lo studente a strutturare le proprie idee con particolare riguardo ai tre principali tipi di scrittura: funzionale (relazioni, lettere, giornali, ecc.), personale (diari e racconti) e immaginativa (racconti e sceneggiature).

[Inizio pagina](#)

Storie

Nella scuola di base, spesso l'articolo di giornale assume la forma di una storia, un racconto o una poesia/filastrocca, possibilmente corredata di immagini.

Ecco allora che il software, in maniera più o meno flessibile, può mettere la fase di invenzione creativa con quella di composizione, testuale e grafica, dell'articolo. [Diario multimediale](#), [L'inventastorie](#), [Autore Junior](#) sono tre programmi accomunati da una stessa impostazione (produzione della storia come assemblaggio della parte creativa - scelta personaggi e trama, della parte grafica - sfondi, cornici, ecc., e della parte testuale) e dal fatto di prevedere il salvataggio solo in formati non standard (dunque utilizzabili solo per giornali scolastici su carta) .

Nello stesso filone della produzione di storie creative, si inquadra [Iperbolario WEB](#), che si però a due ulteriori spunti didattici:

- la possibilità di integrare la storia con dizionari specifici, costruiti e gestiti dall'autore della storia stessa (con chiare valenze didattiche sul piano lessicale, significative per la scrittura di un articolo)
- la presenza di un salvataggio in formato html, tipico delle pagine web. Grazie a questa particolarità il programma risulta adatto per articoli rivolti a giornali elettronici, anche distribuiti via telematica

[Inizio pagina](#)

Forme particolari di articoli per il giornale: diari, agende, tavole sinottiche, sceneggiature

Accanto agli articoli con struttura classica (le varie cronache, interviste, commento, notizia, ecc.), **in un giornale ci possono essere parti composte con le forme e le strutture più varie**, limitate solo dalla fantasia di chi progetta il giornale e/o dalle necessità specifiche di chi lo produce.

Nella scelta della forma da assegnare alle varie parti di un giornale, l'insegnante può dunque ricorrere ad alcuni programmi non specifici per la scrittura di "articoli", ma comunque adattabili all'esigenza di arricchire il giornale di spazi con struttura particolare: diari, agende, tavole sinottiche, sceneggiature, ecc.

[L'agenda multimediale](#) è un programma che permette di creare calendari e agende di qualsiasi dimensione e stile, a partire da modelli modelli già predisposti, con possibilità di inserire disegni, immagini, filmati ed effetti sonori.

[Chronicle](#) è invece un ambiente grafico per costruire tavole sinottiche, tendenzialmente rivolte alla storia, ma utilizzabili anche in geografia, scienze ed economia.

Sul versante "sceneggiatura", infine, si segnalano due prodotti entrambi finalizzati al cinema, ma ricchi di spunti anche per la sceneggiatura intesa come forma di produzione scritta: [Director's chair](#), un gioco interattivo in cui vengono simulate tutte le fasi necessarie alla produzione di un film, e [A world of frames](#), un'enciclopedia interattiva sul cinema, in lingua inglese, ricca di informazioni anche sulla sceneggiatura dei vari film presentati.

[Inizio pagina](#)

Strumenti software per l'impaginazione di un giornale scolastico

Quale approccio per la fase di impaginazione grafica del giornale?

Anche per l'impaginazione grafica, come per la scrittura, possono valere considerazioni diverse in funzione di obiettivi e livelli scolari diversi. In particolare si possono avere approcci diversi soprattutto per quanto riguarda la progettazione della struttura complessiva del giornale e delle sue singole parti: pagine e articoli.

Se la progettazione è uno degli obiettivi dell'attività didattica, lo strumento di riferimento (a carattere professionale, ma di facile uso) è [MS Publisher](#), prodotto Microsoft esplicitamente dedicato alla pubblicistica, nato per le pubblicazioni a stampa, ma utilizzabile anche per la creazione di pagine web.

Per quanto riguarda le illustrazioni dei singoli articoli e la gestione delle immagini da inserire nelle varie pagine del giornale, oltre ai programmi di grafica professionale (si veda in proposito l'approfondimento [...la grafica e il disegno](#) su questo stesso sito) esistono programmi dedicati e adatti per un contesto didattico, specializzati nelle varie caratteristiche della produzione grafica.

- [Print Shop Deluxe](#) Deluxe è adatto alle esigenze di chi voglia creare grafica a stampa, e permette di creare con facilità striscioni, cartoline personalizzate, calendari, poster, insegne, carta intestata, biglietti da visita e di auguri, con possibilità di importare ed esportare grafica in formato EPS, WMF, TIFF, BMP.
- [Artist!](#), dedicato agli aspiranti artisti, è un vero e proprio corso di grafica con suggerimenti per: costruire una forma, sfumare un chiaroscuro, come dare l'effetto di profondità e di spazio, scegliere una tecnica, ecc.
- [Toolkid Creation](#), rivolti ai più piccoli, propone una sorta di "laboratorio multimediale" dove creare e colorare, ingrandire, rimpicciolire disegni, scegliendo fra 400 modelli già pronti.

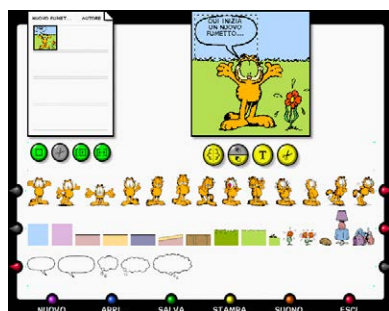


[Il libro delle immagini a 3D](#) permette al bambino di disegnare e osservare come si trasforma un disegno in un'immagine 3D.

[Kid Pix Studio](#) è un ambiente per l'elaborazione libera e creativa di grafica ed animazione multimediale, l'utente ha a sua disposizione una ricca serie di tools con cui può disegnare, produrre "pagine sonore", collocare personaggi animati sul suo disegno o su fotografie, realizzare slide show, presentazioni e cartoni animati

Al confine tra la grafica e la produzione di storie, ci sono poi numerosi programmi che sfruttano i **fumetti** per proporre attività didattiche inerenti a questa particolare forma espressiva:

La serie [Studio grafico - La carica dei 101](#) permette di creare e stampare diversi progetti personalizzabili: biglietti d'invito, striscioni, calendari, poster, segnalibri, biglietti d'auguri, buste, segnaposto, diari, carta intestata, attestati, pagine da colorare, taccuini, etichette per dischetti, biglietti da visita, tesserini, tovagliette, fax, cartoline, tabella. Ciascun singolo prodotto si ispira a un cartone animato di successo: La carica dei 101, Il Re Leone, La Sirenetta, Topolino, ecc.



- [Clip art](#) contiene immagini e parole tratte dal programma Oxford Reading Tree: i personaggi principali in varie posizioni, sfondi, fumetti e oggetti di vario genere, con i quali il bambino può ricreare le storie del Reading Tree o scriverne altre, esercitando la fantasia e la creatività.
- [Crea i tuoi fumetti: Garfield](#) consente di creare storie a fumetti con i personaggi delle famose strisce di Garfield, eseguendo poche ed intuitive operazioni. Particolare attenzione è riservata alla realizzazione della sceneggiatura iniziale.

[Comic's planet](#) si propone di insegnare a disegnare fumetti comici giocando con i personaggi del mondo dei cartoon, presentando tutte le fasi di cui si compone la produzione di un fumetto: tecniche di disegno, prospettiva, studio e movimento dei personaggi, scelta dei colori, linguaggio, soggetto e sceneggiatura

Strumenti software per la pubblicazione di un giornale scolastico

La pubblicazione e la distribuzione di un giornale di scuola può oggi seguire sostanzialmente due strade:

- giornale su carta
- giornale telematico

La scelta tra i due tipi di supporto (non necessariamente alternativi) dipende da vari fattori: economici, organizzativi e tecnologici. Ma anche didattici: il tipo di supporto (cartaceo o elettronico) può infatti influire non poco sugli obiettivi delle varie attività didattiche connesse alla produzione del giornale. Un giornalino, infatti, nasce per essere letto da qualcuno, non solo da chi lo ha scritto. La telematica amplifica di molto il numero potenziale di lettori, anche di un giornalino scolastico. Così facendo modifica radicalmente il percorso classico di circolazione dei materiali, perché consente a una stessa persona (o entità, per esempio una classe o una scuola intera) di essere contemporaneamente autore-editore-distributore. La scelta del giornale telematico, dunque, deve tenere conto di questo mutamento, prevedendo un lavoro didattico finalizzato a sviluppare capacità progettuali e comunicative specifiche per il web.

Le numerose soluzioni software disponibili in questo ambito si differenziano soprattutto per la capacità di venire incontro alle esigenze derivanti sia dai diversi livelli scolari, sia dalla varietà di dotazioni tecnologiche disponibili (hardware, programmi, tipologia di collegamento a Internet). Quali competenze e quali strumenti sono necessari? L'approccio didattico alla produzione delle pagine web può coinvolgere tre diverse competenze:

1. la gestione della comunicazione
2. la progettazione grafica
3. gli aspetti tecnici (linguaggio html e sue varianti)

Ciascuna delle tre competenze può essere sviluppata con strumenti specifici. Molti di questi sono a carattere professionale; ci sono però [prodotti appositamente dedicati al contesto didattico](#) perché semplificano e unificano lo sviluppo delle tre competenze, offrendo così a tutti i livelli scolari un'adeguata possibilità di pubblicare il giornalino.

Publicare il giornale scolastico su Web

Descrivere con il Web

Una delle caratteristiche principali delle pagine web e del paradigma ipertestuale, è la possibilità di descrivere e rappresentare un ampio insieme di oggetti e situazioni evidenziando i collegamenti tra le parti componenti.

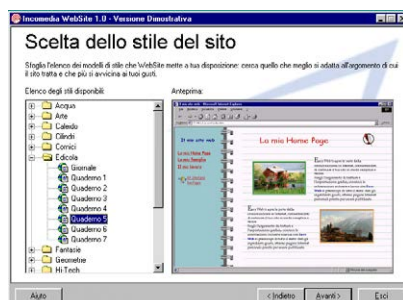
[MioMondo WEB](#) è un ambiente ipermediale che offre un supporto a questo approccio cognitivo, in quanto permette al bambino/studente di rappresentare il mondo che lo circonda. A partire da una mappa (la città, il quartiere, "il parco che non c'è", la scuola...) è possibile creare e/o modificare ipertesti corredati di icone, testi, foto, didascalie e suoni, trasformandoli poi, con pochi passi, in pagine HTML per Internet (o, in alternativa, in formato eseguibile). Sono evidenti le possibilità che si aprono per tutti quei giornali scolastici o qui singoli articoli che si propongono di studiare e descrivere un particolare "ambiente": partendo da una rappresentazione "visiva" (foto, disegno, ecc.) si possono approfondire i singoli aspetti rappresentati.



Comunicare tramite Web

Sul versante più generale della produzione di pagine web per il giornale telematico, si segnalano tre prodotti dello stesso editore, utili per pagine web "professionali" ma molto orientate a un contesto didattico:

- [Amico Web](#) è la versione orientata al web di Amico, uno dei primi software per la produzione di ipertesti e ipermedia. AmicoWeb, tramite un'interfaccia di facile utilizzo, consente di creare pagine web con struttura complessa, contenenti al loro interno: testi, immagini, filmati, bottoni di navigazione e link ipertestuali. Nell'ottica di una collaborazione tra classi o scuole alla produzione di un giornale telematico, può essere utile sapere che il programma supporta la condivisione di pagine tra più calcolatori, anche distanti tra di loro.
- Mentre AmicoWeb è rivolto a studenti e docenti, [Lavagna multimediale](#) è uno strumento più raffinato in quanto rivolto al docente per la produzione di materiali didattici. La possibilità di salvare in formato web, unita a una serie di strumenti specifici (funzioni di interazione multimediali, tracciatori di percorsi, autocomposizioni, ecc.) lo rendono comunque adatto alla produzione di un giornale di scuola.
- Nella terna di programmi in esame, [Home Page](#) è quello più specifico per siti Internet, compreso ovviamente il giornale telematico. Offre infatti le funzionalità più comuni per migliorare l'aspetto comunicativo delle pagine: frames, mappe con hot spot, diapositive, finestre pop-up, immagini sensibili al passaggio del mouse, utilizzo dei più diffusi linguaggio di scripting, ecc.



Volendo invece indirizzarsi verso la produzione di pagine web "complesse", senza conoscere il linguaggio html, può essere utile [Website](#), un ambiente di sviluppo per creare con rapidità e semplicità pagine web ricche di vari componenti. Sotto forma di sequenza guidata di passi, infatti, il programma consente di creare un vero e proprio sito web completo in tutte le sue parti: titolo, riferimenti all'indirizzo e-mail del web-master, contenuto multimediale (testo, immagini, animazioni, suoni), motore di ricerca interno sulla base di parole chiave stabilite dal creatore del sito, possibilità di "esportare" il sito su un server in modo da renderlo effettivamente accessibile tramite web.

Se poi le pagine del giornale devono contenere la **descrizione di risultati o attività a carattere scientifico** si può ricorrere a software di ambito matematico-scientifico, che consentono però il salvataggio di formule e figure in formato .htm. Tra gli altri, oltre agli strumenti professionali (i vari fogli elettronici e gli strumenti più complessi quali: [Mathematica](#), [Maple](#), [Mathcad Explorer](#), [Matlab](#), ecc.) si segnalano [Cabri-geometre](#), con la sua estensione Java-Cabri, e [Cinderella](#).

Servizio Documentazione Software Didattico

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

... la produzione creativa del giornalino di scuola

Ultimo aggiornamento: dicembre 2001

a cura di C.S.D. - Consultazione Software Didattico

Elenco prodotti utilizzabili per attività didattiche associate alla produzione di un giornale scolastico

PRODOTTO	Progettazione	Scrittura	Impaginazione	Pubblicazione
Amico Web	X	X	X	X
A world of frames		X		
Artist!		X	X	
Autore Junior		X		X
Biancaneve con gli stivali		X		
Chronicle		X	X	
Clip art			X	
Comic's planet		X	X	
Crea i tuoi fumetti: Garfield		X	X	
Creative writer 2		X	X	
Diario multimediale		X		
Director's chair		X		
Expression	X		X	
Gioca con il gatto		X		
Home Page	X	X	X	X
I viaggi di Strococfillo		X		
Il calendario delle filastrocche		X		
Il libro delle immagini a 3D			X	X
Il teatro delle filastrocche		X		
Il web dei piccoli	X		X	
Iper 2000. Laboratorio di scrittura	X	X	X	
Iperbolario WEB		X		X
Kid desk		X	X	X
Kid Press - Il giornale dei ragazzi	X	X	X	
Kid Pix Studio	X	X	X	
Kid Spot - Il mestiere della pubblicità		X		
L'agenda multimediale		X	X	
L'inventastorie		X		
Lavagna multimediale	X	X	X	X
La tribù del Web	X			X
Mappe 1.0		X	X	
Millestorie		X		
MioMondo WEB			X	X
Print Shop Deluxe			X	
Reporter	X	X	X	
Scrivi, disegna e gioca		X	X	
Storie		X	X	
Studio grafico - Hercules			X	
Studio grafico - Il Re Leone			X	
Studio grafico - La carica dei 101			X	
Studio grafico - La Sirenetta			X	
Studio grafico - Topolino e Soci			X	
Strococfillo		X		
Strococfillo - Ventimila rime sotto i mari		X		
Toolkid Creation			X	
Tutto per scrivere bene		X		
Volta la pagina		X		
Webmaster il signore di Internet				X
Website				X
Wordprof		X		
Word game processor		X		
Writer's toolkit		X		

Modelli utili per costruire un giornale scolastico

Alcuni siti web che forniscono informazioni:

- [Modelli](#)
- [Materiali](#)

Esempi di giornalini prodotti dalle scuole

Alcuni esempi di giornali nella scuola di base della provincia di Genova

- Giornalino delle scuole di quartiere - Istituto Comprensivo di Voltri
- SM D'Azeglio di Genova
SCUOLA 2000 - Giornalino Ambientalista on-line
- "Il Sussurro" Circolo Didattico di Pra
- Direzione Didattica Sturla

Interviste e modelli di interviste

<http://www.circolodidatticogenovasturla.it/govi/archivio/interviste/noigiornalisti.htm>

Informazioni sul giornalino dell'Ospedale Gaslini

<http://www.circolodidatticogenovasturla.it/gaslini/GasliniE/giornale/index.htm>

<http://www.direzionedidattica3circolosanremo.it/segnali/index.htm>

Segnali di fumo. Giornale Telematico delle scuole elementari e dell'infanzia di Sanremo e dintorni.

<http://web.genie.it/utenti/i/ilfenicottero/>

Giornalino scolastico on-line della Scuola media "Porcu+Satta" di Quartu S.Elena (CA)

<http://web.tiscalinet.it/lacimiceonline/>

Il giornalino scolastico della Scuola Media di Via Battisti - San Maurizio al Lambro Cologno Monzese (Milano)

<http://kidslink.bo.cnr.it/classe-irene/>

<http://www.racine.ra.it/pascoli/giornale.htm>

Gazzettino dello studente SM Pascoli - Castel Bolognese

<http://www.telsa.it/denicola/giornalino/giornale.htm>

Lo strillone, GIORNALINO TELEMATICO realizzato dalla classe 2G t.p. A.S.1997-98 (NUMERO UNICO)

<http://kidslink.bo.cnr.it/cocomaro/gazzet01.htm>

La Gazzetta di Cocomaro - Il Giornalino cartaceo della scuola elementare "Bruno Ciari" di Cocomaro di Cona (Ferrara)

La pagina Web contiene informazioni su: gestione finanziaria del giornale, copertine, organizzazione della redazione e del lavoro, esempi di articoli

[Inizio pagina](#)

Materiali utili per la pubblicazione di un giornale scolastico

http://it.dir.yahoo.com/Istruzione_e_formazione/Scuola/Giornali_scolastici/

Elenco di giornali scolastici, da YAHOO

<http://www.silab.it/>

Sito web di Si.Lab. Edizioni Multimediali, con una Sala Stampa dedicata ai giornali scolastici

<http://kidslink.bo.cnr.it/irrsaeer/iper/favole.html>

Sia Favole sia Il cavaliere ardimentoso del 1992-93 sono il prodotto della collaborazione fra la scuola media O.Focherini di Carpi MO (E.Gibertoni; L.Penna) e l' IRRSAE E-R (A.C. Candeli).

http://www.newsandmedia.hik.se/paper_online/index.html

Sito dedicato al giornale scolastico da EUN (European Schoolnet) con la possibilità di pubblicare il giornale e consigli utili per le varie figure che operano nella redazione: reporter, fotografo, giornalista, ... (in inglese)

<http://www.schooltimes.com/>

Versione (dimostrativa) on-line del quotidiano inglese "The Times" (in inglese)

<http://www.kindnews.org/>

Giornale telematico per i bambini

[Inizio pagina](#)