

## Esempi d'uso di Belvedere

a cura di **Francesca Campora**

Utilizzo Belvedere per programmare contenuti, percorsi ed azioni riguardanti la scelta di adozione alternativa per L2 inglese che hanno come supporto un piccolo laboratorio informatico parallelo.

In questo specifico percorso ho preso come punto di riferimento per una classe 3<sup>^</sup> (che sono già due anni che segue inglese) il libro **Winnie the Witch**, storia di una strega pasticciona e del suo gatto Wilbur.



Le difficoltà principalmente sono :

Avere un'adozione alternativa e dover creare un contenuto/personaggio conduttore (Winnie)

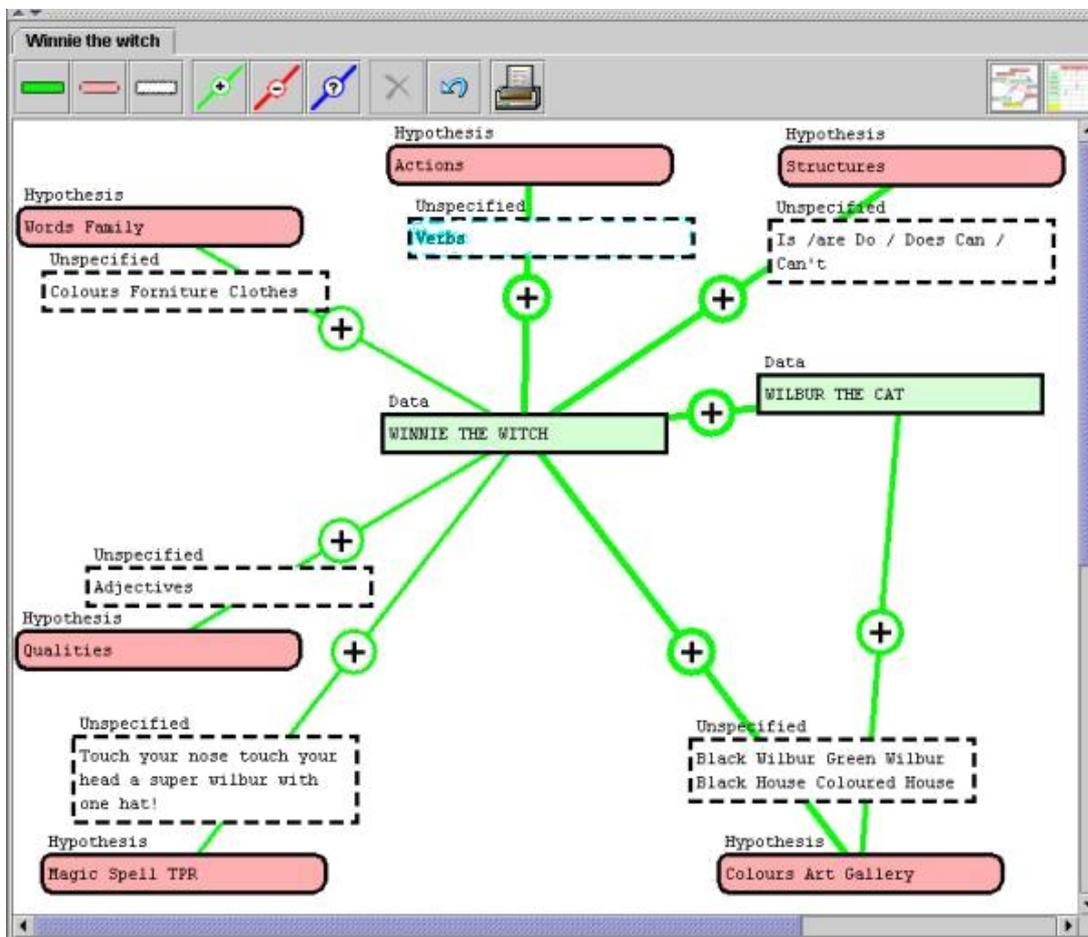
Dover creare la programmazione e le conseguenti unità didattiche senza essere in possesso di alcuna guida didattica per l'insegnante e del libro di testo che già organizza le unità

Dover organizzare un lavoro in modo scientifico e dal punto di vista della raccolta ed impostazione del materiale che sia già di supporto e facilitazione per il lab informatico

Procedo in questo modo:

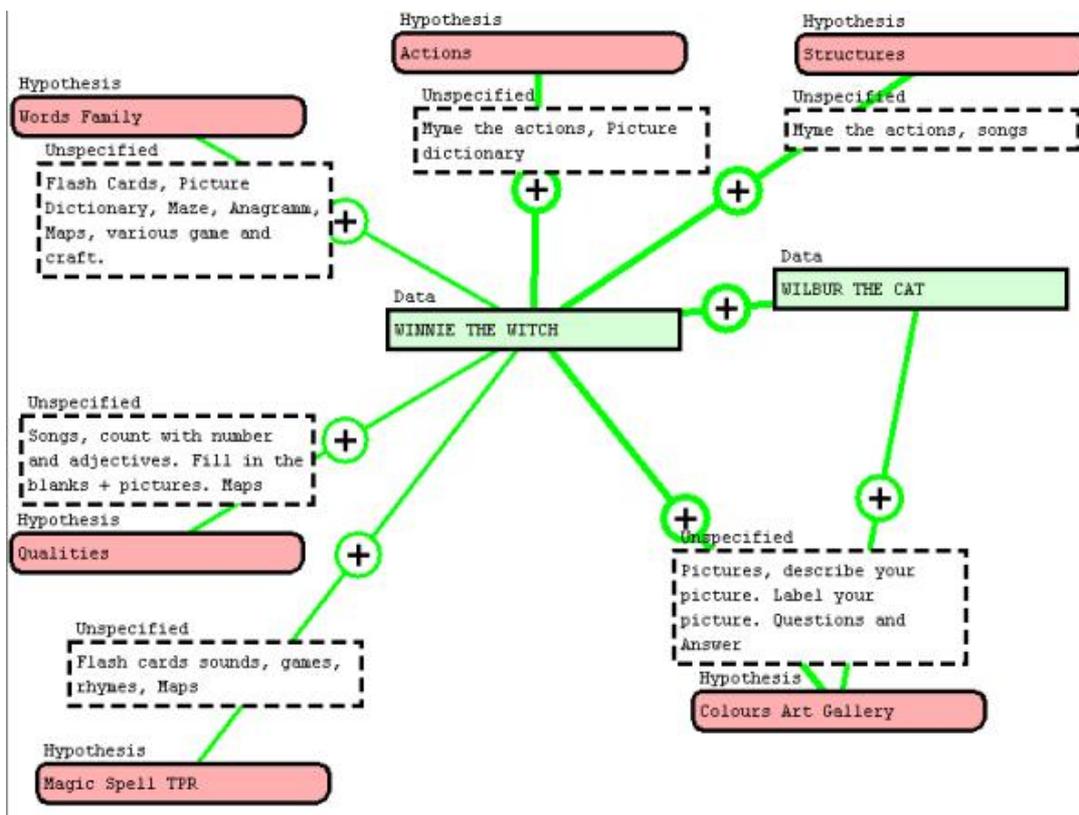
- Ho analizzato il testo "Winnie the Witch".
- Ho iniziato con un word processor a fare un brainstorming che apparentemente non aveva alcun ordine logico.
- Ho iniziato a colorare i vocaboli che avessero un nesso tra loro ed ho ingradito quelli che potevano fare da contenitore per altri.
- Poi ho scovato Belvedere con licenza GPL ed ho pensato di realizzare una serie di mappe ognuna delle quali avesse una caratteristica del lavoro da svolgere.

**La prima mappa generale : Contenuti e lingua**



Il precedente è uno screenshot del programma Belvedere, il file è stato salvato come base per poter riprendere il lavoro e completare, ad esempio, i pacchetti di vocaboli da affrontare, le strutture linguistiche ed alcune possibili Magic Spells TPR dalle quali i bambini partiranno per inventare i propri. E' stata la mappa di partenza che secondo un mio stile di analisi mi permetterà di sviluppare il lavoro.

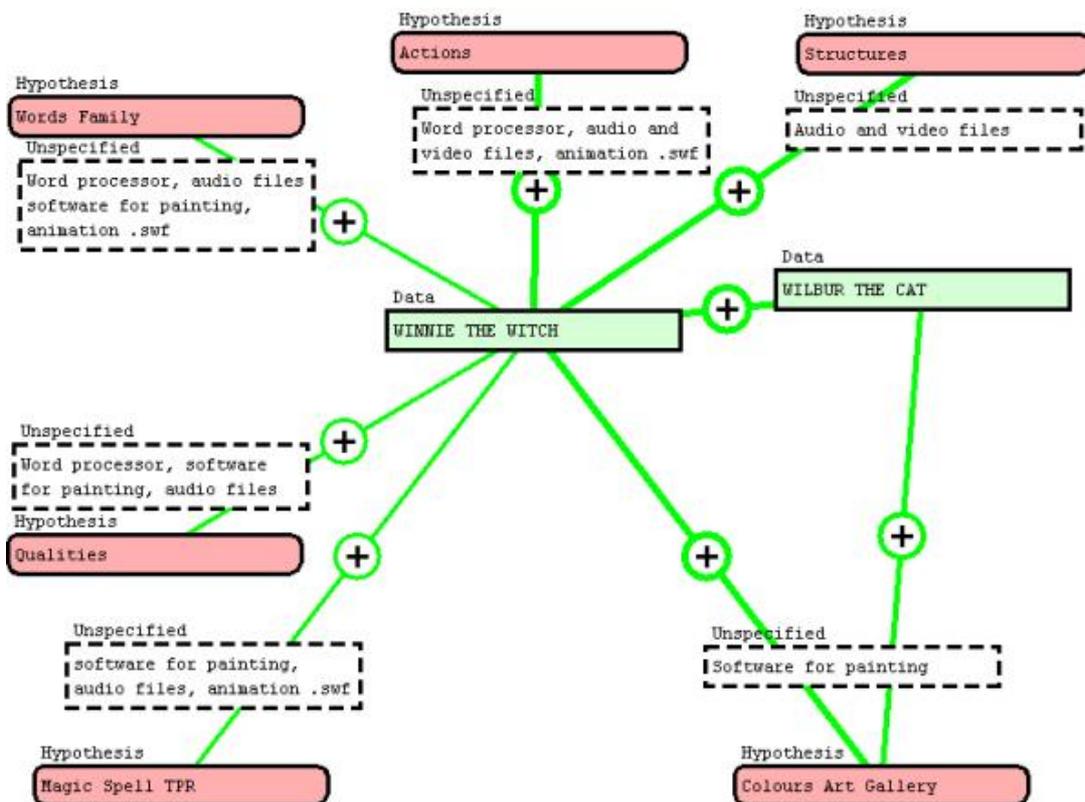
### Seconda mappa: Le attività possibili



Per la seconda mappa sulle Attività possibili è stato molto semplice aprire il primo progetto e modificare solo le caselle bianche \*unspecified\*, il lavoro è stato velocissimo. Le attività possibili sono state scelte tra

quelle che possano mantenere alta la motivazione per i bambini e soprattutto che sviluppino e coinvolgano il più possibile attività basate sulla lingua orale.

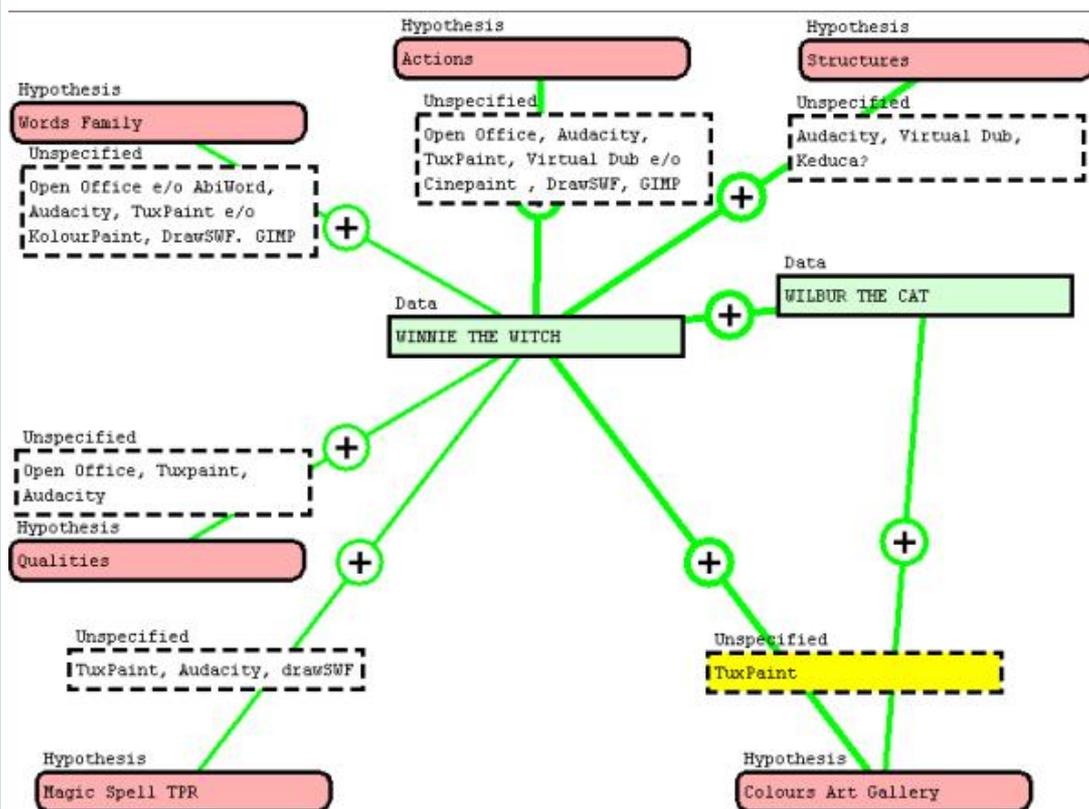
### Terza mappa: Oggetti digitali e tipologia software



La terza mappa vede come protagonisti in una visione generale gli oggetti digitali e le tipologie di software utilizzabili per arricchire il lavoro in un momento che utilizza come supporto il laboratorio di informatica.

Queste mappe sono dinamiche, proprio come la programmazione e sono preventive. Ciò significa che verranno modificate dopo la verifica sull'andamento del lavoro, mantenendo sempre però l'originale al fine di confrontarlo con la mappa finale per trovare eventuali punti critici da risolvere o migliorare.

### Quarta mappa: il software possibile





Nella quarta mappa per ogni attività viene indicato il software di possibile utilizzazione. Sono indicati sia software utilizzabili dai bambini come Open Office e TuxPaint sia quelli che l'insegnante dovrà utilizzare per il montaggio video quali Virtual Dub. E' impensabile infatti che dei bambini così piccoli possano utilizzare un software complesso, comunque sia potranno essere messi al corrente dei passi che l'insegnante fa con tale software e/o assistere all'assemblaggio video + audio per dare consigli sulla musica ad esempio di sottofondo. In poche parole dovranno essere partecipi della progettazione.