

Mala tempora currunt (!?)

Alluvioni, crisi finanziarie, crisi politiche in questi ultimi giorni (primi di novembre 2011) ci riempiono di angoscia, si spera nel ritorno rapido al sereno ma ci rendiamo conto che il tunnel è ancora lungo.

Le giornate di Media Expo 2011 hanno indubbiamente risentito del clima di incertezza, una affluenza inferiore al previsto (almeno per quanto ci riguarda) in quanto gli insegnanti, pur potendo valersi della dispensa dal servizio, non l'hanno potuta utilizzare per i noti motivi contingenti: la riduzione di fondi ha fatto il resto. Nel nostro caso invece è andata leggermente meglio che nel 2009! 17 manuali nel 2009, 24 nel 2011, a mio avviso con i tempi che corrono non è un risultato negativo...

Nonostante ciò l'esperienza di Media Expo si è rivelata (a mio giudizio) positiva in quanto ha confermato da un lato la volontà di tanti ed a vario titolo di credere nelle nuove generazioni offrendo loro spunti di attività formativa e ludica con percorsi accattivanti, dall'altro che nel nostro piccolo anche le nostre associazioni possono contribuire a sperare in un futuro migliore.

Sul piano pratico Raffaella Signorelli, confortata da Claudio Gucchierato che ha onorato anche questa volta con la sua presenza questo evento, ha presentato la versione 2.0 del programma TutoreDattilo^{PRO}. Chi non è entrato da poco in contatto con noi sa che la problematica di un insegnamento della scrittura al computer è stata largamente dibattuta, si è concretata (dopo varie analisi e tentennamenti) nella collaborazione con TutoreDattilo che oggi dispone anche (nella versione italiana) di un corso per 'bambini' particolarmente pensato a loro, ma a mio giudizio ottimo anche per un primo approccio da parte dei diffidenti che non credono nelle loro capacità.

Media Expo ha confermato in modo eclatante che l'apprendimento dell'abilità alla tastiera nella scuola elementare sta diventando prassi diffusa e tocca a noi diventarne punto di riferimento. Le iniziative proposte e seguite da Maura Morisi, Laura Batani e Marialuisa Corti sono degne di attenzione e supporto.

Alcune scuole sono riuscite ad essere approvate nel progetto classi 2.0 (scuola digitale) di cui riporto qui in fondo i riferimenti ⁱ e diverse di esse lo sono grazie anche alla formazione alla tastiera di cui insegnanti (che non hanno avuto il beneficio di conoscere la 'dattilografia') hanno capito l'esigenza prima ancora di affrontare la redazione di testi, già richiesta nella seconda elementare.

La versione 2.0 del TutoreDattilo^{PRO} ha, sempre a mio avviso, i seguenti punti di forza:

- corso per bambini
- login col nome dello studente che consente di conservare tutti i riferimenti, dando comunque flessibilità e facilità di uso in quanto i nominativi vengono

- visualizzati in una lista dalla quale scegliere la continuazione dell'apprendimento, dopo il primo utilizzo
- la funzionalità di cui sopra genera automaticamente una cartella all'interno della quale sono conservati tutti i risultati degli esercizi svolti, consentendo così il controllo della loro esecuzione e dei risultati ottenuti.
 - il facile trasferimento del programma su una chiavetta che permette all'allievo di esercitarsi ulteriormente a casa
 - unica installazione del programma, qualora si utilizzi una rete di computer è sufficiente provvedere all'installazione in una cartella abilitata alla scrittura-lettura (funzione possibile anche nelle versioni precedente ma oggi resa più valida per quanto indicato al punto precedente)
 - non sono necessari elevati investimenti, anche in questo tempo di crisi penso che trovare il finanziamento iniziale di 18.00 euro per un kit che contiene anche supporti didattici non dovrebbe essere un grande impegno.

Le presentazioni fatte a Media Expo da parte di Raffaella Signorelli con l'illustrazione del progetto Méthode de Pédagogie Informatique dell'insegnante francese Isabelle Girod-Charrière che da 20 anni si occupa di formazione dei giovani anche con problemi di dislessia ha mostrato le possibilità applicative che la competenza e l'esperienza permettono di realizzare nell'utilizzo anche di TutoreDattilo. Il percorso formativo per il quale è disponibile una guida che passo passo illustra, suggerisce, controlla il fatto ed il da farsi è un capolavoro che può essere utilizzato anche da insegnanti digiuni delle nostre specialità e che di conseguenza sono restie a 'imbarcarsi' in percorsi nuovi. In questa guida è inserita una valutazione del TutoreDattilo che riporto anch'essa a completamento di questa informativa. ⁱⁱ

Loredana Bettonte ha presentato il progetto da lei realizzato ed in attuazione per il secondo anno negli Istituti di Trento. L'abbinamento dell'apprendimento dei vocaboli della lingua inglese e dell'abilità alla tastiera per gli studenti che hanno problematiche di dislessia (ma non solo per loro) dimostra anche qui quanto è possibile fare. La sua presentazione, che al pari di quella della Signorelli, ha suscitato concreto interesse in chi ha potuto essere presente nonostante l'orario non troppo felice e la concomitanza con altre presentazioni.

Entrambe le relazioni saranno pubblicate a breve nei siti della Veloscritture e dell'Accademia, organizzazioni che unitamente all'Intersteno Italia hanno supportato l'evento e data la possibilità di offrire il kit ad una prezzo irrisorio, anche se qualcuno si è detto non in grado di affrontare la spesa...

Grazie a tutti, se siete arrivati a leggere fin qui vuol dire che un po' di interesse l'avete. Ritroviamoci a Firenze, la nostra giornata culturale sarà interessante e, mi auguro, vivace.

ⁱ Scuola digitale - Cl@ssi 2.0

L'azione Cl@ssi 2.0 si propone di modificare gli ambienti di apprendimento attraverso un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie a supporto della didattica quotidiana.

156 classi prime di scuola secondaria di primo grado diventano Cl@ssi 2.0: alunni e docenti possono disporre di dispositivi tecnologici e device multimediali e le aule vengono progressivamente dotate di apparati per la connessione ad Internet.

Le Cl@ssi 2.0 costruiscono, con il supporto dell'A.N.S.A.S. e di una rete di Università associate, un progetto didattico per la sperimentazione di metodologie didattiche avanzate.

Il percorso

L'azione Cl@ssi 2.0 è partita nell'anno scolastico 2009/2010 con 156 classi di Scuola Secondaria di primo grado.

Gli istituti sono stati selezionati tramite un bando, ripartiti regionalmente in base al numero di classi attive nell'a.s. 2008/09 ed al numero medio di classi per regione.

Gli Istituti scolastici che hanno presentato la candidatura hanno dovuto assicurare che l'intero Consiglio di classe fornisse la propria disponibilità ad attuare l'iniziativa. Inoltre è stata data particolare importanza al coinvolgimento e al contributo degli enti locali.

La risposta all'iniziativa è stata molto positiva: si sono infatti candidate 2.361 classi.

L'Ufficio V della DGSSSI ha predisposto la strategia operativa, trasmesso i fondi agli UU.SS.RR., predisposto il bando per acquisire la disponibilità degli istituti scolastici, organizzato una serie di incontri per mantenere il coordinamento e la collaborazione dei vari soggetti coinvolti.

Gli UU.SS.RR. hanno effettuato, su base regionale, la selezione degli istituti scolastici nei quali allestire le Cl@ssi 2.0.

Ai fini della selezione, sono stati considerati sia i progetti innovativi sviluppati dalla scuola negli anni passati, sia le capacità in ambito didattico e tecnologico dei docenti del consiglio di classe.

L'A.N.S.A.S. ha predisposto e sta attuando, con la collaborazione dei suoi Nuclei Regionali, un piano di supporto alle scuole per la progettazione didattica.

Una rete di Università sta collaborando con le istituzioni scolastiche, in accordo con gli UU.SS.RR. e con i Nuclei Regionali dell' A.N.S.A.S., per la costruzione del modello didattico e delle conseguenti scelte delle dotazioni tecnologiche.

La Fondazione Agnelli e la Fondazione della Compagnia di San Paolo stanno realizzando la valutazione dei progetti attuati.

Per l'anno scolastico 2010-2011, è prevista l'estensione dell'azione Cl@ssi 2.0 alle scuole primarie e secondarie di secondo grado.

Le Cl@ssi 2.0 verranno ripartite regionalmente in base al numero di classi attive nell'a.s. 2009/10 ed al numero medio di classi per regione.

Le dactylogiciel « TutoreDattilo »



L'apprentissage que je vous propose est fondé sur un clavier de PC pour répondre aux besoins de la majorité des utilisateurs d'ordinateur. (Sur d'autres claviers, notamment sur Mac, certaines touches diffèrent ou ne sont pas disposées de la même manière. Néanmoins, les grands principes sont comparables).

Le logiciel gratuit que j'ai choisi est expérimenté depuis plusieurs années sur le Centre Informatique par mes élèves. Il fait ses preuves et remporte l'unanimité par rapport à d'autres dactylogiciels précédemment exploités.

Dans un cadre ludique et coloré, simple d'accès, ce dactylo offre une méthode d'apprentissage complète, très progressive et bien structurée, riche de petites commandes visuelles et auditives personnalisables, s'ajustant aux aptitudes/préférences de chacun. C'est une aide véritable à la mémorisation des touches et le réflecteur des bonnes habitudes à adopter : éviter de regarder le clavier, acquérir un rapport doigté/touche impeccable.

Dans le fonctionnement standard du logiciel, au lancement d'une leçon, sont présentés l'un après l'autre, 3 niveaux de 5 « phrases ». Chacune est composée des caractères à l'étude puis, progressivement, de syllabes, de mots et de phrases avec un sens accompli.

Afin d'acquérir le bon doigté, chaque groupe d'exercices est consacré intégralement aux touches étudiées.

L'affichage et l'enregistrement des résultats permettent un suivi en temps réel de la progression.

L'adoption de ce logiciel est aussi motivée par le fait qu'aucune forme de pénalité n'est prévue au niveau du score obtenu par rapport aux fautes de frappe, ce qui met en évidence les points forts du jeune sur lesquels il va bâtir sa progression.

En complément des 35 leçons, la rubrique « **Entraînement & jeu** » joint l'utile à l'agréable pour s'exercer de façon plus ludique : des modules croissants en difficultés permettent d'éprouver sa réactivité, de tester sa vitesse, de la faire progresser et de peaufiner la justesse de sa frappe. Le versant des **jeux** est souvent apprécié pour le défi personnel qu'il inspire : le meilleur résultat obtenu conservé en mémoire est un repère stimulant qui incite progressivement au dépassement.

Isabelle Girod-Charrière