TACCLE 2 .EU

E-LEARNING

PER GLI INSEGNANTI DELLE SCUOLE ELEMENTARI

Una guida passo a passo
per migliorare la didattica nella tua classe

Questo progetto Comenius multilaterale è stato finanziato col supporto della Commissione Europea / Numero di progetto: 517726-LLP-1-2011-1-BE-COMENIUS-CMP.

Programma di apprendimento permanente

TACCLE2

E-learning per gli insegnanti delle scuole elementari

UNA GUIDA PASSO PASSO PER MIGLIORARE LA DIDATTICA NELLA TUA CLASSE

Jenny Hughes e **Nicholas Daniels**, Editor

Jens Vermeersch, Coordinatore del progetto

Fernando Albuquerque Costa, Jan Bierweiler, Linda Castañeda, Mattia Crivellini, Nicholas Daniels, Kylene De Angelis, Bruna Durazzi, Koen DePryck, Giulio Gabbianelli, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez Porlán, Jenny Hughes, Laura Malita, Cidália Marques, Paz Prendes, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez, Carine Schepers, Katleen Vanden Driessche, Autori

TACCLE2 - E-LEARNING PER GLI INSEGNANTI DELLE SCUOLE ELEMENTARI

Una guida passo a passo per migliorare la didattica nella tua classe

Bruxelles, GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap, 2013

Se avete domande riguardo a questo libro o sul progetto da cui ha avuto origine contattate:
Jens Vermeersch
GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap – Internationalisation department - Brussels
+32 478 565763 – E-mail: internationalisering@g-o.be

Jenny Hughes, Nicholas Daniels [Eds.]
76 pp. – 29,7 cm.
D/2014/8479/004
ISBN 9789078398165

L'editing di questo libro è stato terminato il 28 febbraio 2013.
Copertina e layout: Bart Vliegen (www.watchitproductions.be)

Traduzione italiana: Rosella Giovagnoli

SITO WEB DEL PROGETTO: WWW.TACCLE2.EU

Questo progetto Comenius multilaterale è stato finanziato col supporto della Commissione Europea
Numero di progetto: 517726-LLP-1-2011-1-BE-COMENIUS-CMP.
Questo libro riflette unicamente il punto di vista degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso fatto delle informazioni qui contenute.

TACCLE 2 è un progetto realizzato da Fernando Albuquerque Costa , Jan Bierweiler, Linda Castañeda, Nicholas Daniels, Elmo De Angelis, Koen DePryck, Gabriela Grosseck, Isabel Gutiérrez Porlán, Jenny Hughes, Laura Malita, Cidália Marques, Paz Prendes, Pedro Reis, Carla Rodriguez, Mar Sánchez, Carine Schepers, Katleen Vanden Driessche. Il progetto è pubblicato con licenza Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Belgium License.

INDICE

Prefazione 5

Introduzione 6

SEZIONE 1: introduzione alle attività in classe 9

Ricerca rapida 11

e-Puzzle 12
Segui le istruzioni 13
Nuvole di parole 14
Luci ed ombre 15
Recita e registrati 16
Cerca in modo astuto 17
Mini Musicisti 18
Felici di fare i compiti! 19
Star bene insieme 20
Inviato speciale 21
Storie circolari 22
Insiemi di frazioni 23
Kindle in aula 24
Usa skype! 25
Inventa il tuo cartone animato! 26
La storia con immagini 27
Biblioteca virtuale 28
La nostra aula 3D 29
Impara a scoprire 30
Diventa un insetto 32
Fai il cuoco! 33
Lasciamoci emozionare!! 34
Crea un glog! 36
Racconto di fantasia 38
Gioca con Twitter 40
Pubblicami. 42
Bambini nel mondo 43
Crea la tua enciclopedia 44
Il codice QR del mio libro preferito 46
Componi la tua musica 48
Il tempo è un'illusione? 49
Distanze e percorsi 50
Mitici spot 52
Il mio primo film 53
Viaggio nel passato 54
Per i tuoi genitori 55
Ciak si gira! 56

SEZIONE 2: altri temi
Sicurezza, protezione, privacy e incolumità 58

Virtualmente invisibile?

Copyright

hardware

Conclusioni

Gli Autori

Crediti

Il partenariato

PREFAZIONE

Quattro anni fa veniva pubblicato T*ACCLE "Il Manuale di e-Learning per insegnanti"*. Il libro fu, in origine, tradotto in otto lingue, ma da quel momento è stato volontariamente tradotto in altre cinque lingue. Il numero di copie cartacee, download effettuati e copie digitali ha raggiunto le 20.000 unità. In aggiunta sono stati organizzati 5 corsi internazionali di formazione ed innumerevoli corsi locali con il nome Taccle. Tacle è diventato un brand – sinonimo di eccellenza nella pratica dell'e-learning per insegnanti.

In ogni caso, il mondo digitale si evolve rapidamente e per questo diamo il benvenuto alla nuova serie di libri che aggiornano i contenuti precedenti per riflettere sul cambiamento delle tecnologie e forniscono idee specifiche supportando gli insegnanti in base al loro settore di insegnamento o all'età dei loro studenti. In particolare, diamo il benvenuto al sito web Taccle2 (www.taccle2.eu), che contiene un flusso costante di nuove idee ed attività fornite da insegnanti e formatori. Costituisce una risorsa inestimabile per tutti gli insegnanti, sia per coloro che stanno sperimentando per la prima volta l'e-learning che per coloro che hanno già esperienza sull'argomento e che vogliono scambiare idee con altri.

Come tutti i libri, anche la serie Taccle 2 diventerà obsoleta in pochi anni. Speriamo che nel frattempo possa fornire stimoli, ispirazione e, cosa più importante, il maggior supporto pratico possibile agli insegnanti . Allo stesso tempo contiamo sul continuo sviluppo del sito web Taccle2 sperando che possa diventare il punto di riferimento per una comunità di pratica attiva riservata ad insegnanti che possa continuare anche dopo la fine del progetto.

Nel 2014 nessun insegnante può permettersi di ignorare la tecnologia che ci circonda. Nessun insegnante può negare le opportunità di apprendimento che questa può fornire ai propri studenti. Nessun insegnante dovrebbe far avventurare i propri studenti nel mondo digitale senza avere gli strumenti per poter sopravvivere.

Vorremmo ripetere le parole di Bill Gates.

"la tecnologia è solo uno strumento. Per permettere ai bambini di lavorare insieme e per motivarli, l'insegnante sarà sempre l'elemento più importante."

INTRODUZIONE

Questo libro è concepito specificamente per le scuole elementari. Crediamo che sia uno dei primi che si rivolge specificamente a quegli insegnanti che hanno bisogno di idee pratiche su come introdurre ed usare le nuove tecnologie in aule con studenti dai 3 agli 11 anni.

Non è un libro di testo, una antologia accademica oppure un libro sulle competenze ICT. È pensato per aiutarti ad introdurre le metodologie e le tecniche di e-learning nel curriculum delle scuole primarie per rendere le lezioni più divertenti, più creative e facili da preparare.

NON è un libro per insegnanti di ICT ed esperti. Tuttavia sono necessari i seguenti requisiti:

- Che tu sappia accendere un computer ed accedere ad internet.
- Che tu abbia un po' di esperienza di base nell'uso del computer con i ragazzi (es. usare Word o PowerPoint)
- Che ti impegni nel migliorare la tua pratica
- Che tu sia bravo insegnante!

Se hai questi requisiti, puoi continuare a leggere – questo libro è per te.

PERCHÈ SERVE L'E-LEARNING ALLE SCUOLE ELEMENTARI?

Ci sono molte persone che credono che le nuove tecnologie non possano essere utilizzate nelle scuole elementari – o come minimo che i giovani studenti possano soffrire in qualche modo per una esposizione precoce alle tecnologie digitali. Titoli di giornali come - *"Vietate i computer nelle scuole fino a che i ragazzi non raggiungono l'età di 9 anni, dicono gli esperti"*[1] o *"La cultura di cliccare online per ottenere risposte veloci rischia di "rendere "infantile" lo studente"*[2] appaiono ogni settimana. Questo potrebbe essere un punto di vista che voi condividete – nel qual caso, probabilmente questo libro non è per voi.

All'opposto altri titoli dichiarano che *"Facebook e Twitter dovrebbero essere usati nelle scuole come strumenti di apprendimento, dice la nuova relazione"*[3] o *"I Video giochi sono buoni per i ragazzi - relazione EU"*[4]. Si può notare come le ricerche ancora non abbiano dato risposte certe.

Come potrete aver indovinato, noi pensiamo che esistano molti motivi per cui agli insegnanti delle scuole elementari potrebbe piacere di essere coinvolti nell'esplorazione delle opportunità dell'e-learning per studenti di questa fascia d'età. Questo libro è il risultato del nostro entusiasmo in tal senso.

- Come insegnanti elementari, il nostro compito è quello di equipaggiare i ragazzi con le competenze che servono loro per sopravvivere nel mondo in cui vivono – un mondo digitale sempre più in espansione. Forse noi siamo degli utenti digitali, ma i ragazzi ed i giovani sono dei nativi digitali – vivono in un mondo on line che è reale tanto quanto lo è quello in cui siamo cresciuti noi.
- Una recente indagine ha dimostrato che nel 2012 il 53% dei ragazzi con meno di 11 anni in Italia utilizza il computer e il 40% consulta dei contenuti digitali online[5]. Possiamo combattere questo trend e cercare di cambiarlo (veramente?) o usare le opportunità che offre per l'apprendimento e l'insegnamento.
- Ci sono pressioni da parte degli enti pubblici per l'educazione, degli ispettori scolastici e dei reparti governativi al fine di integrare le nuove tecnologie nel curriculum delle scuole elementari in modo significativo e non semplicemente come una aggiunta o una materia a parte.
- È un modo per colmare il distacco esistente tra casa e scuola ed unire l'apprendimento formale ed informale.
- In realtà queste tecnologie migliorano il tuo insegnamento, rendono le lezioni più coinvolgenti e potrebbero attivare quelle sorgenti creative che pensavi fossero esaurite. Potresti avvertire un po' di resistenza al cambiamento, ma pensa di dover strappare un cerotto – prima lo fai, e meno doloroso sarà!

IN CHE COSA CONSISTE QUESTO LIBRO

Questo libro descrive principalmente l'uso degli strumenti web 2.0. Ciò significa che ci concentreremo sul software sociale e sull'uso delle applicazioni che permettono agli studenti di creare, condividere e pubblicare online diversi contenuti piuttosto che essere semplicemente fruitori passivi di informazioni. Noi crediamo che la maggior parte degli insegnanti sia già abituata ad utilizzare il web come risorsa per la ricerca di informazioni per le loro lezioni (web 1.0).

La parte principale del libro è dedicata all'esposizione di idee pratiche per l'uso delle ICT nella tua aula – troverai più informazioni su questo argomento all'inizio di quella sezione. Poi esiste una parte più generica denominata "Altri temi" dove abbiamo cercato di chiarire alcune preoccupazioni che gli insegnanti e le scuole potrebbero avere sull'e-learning – compresa la sicurezza, l'hardware ed le infrastrutture, i diritti d'autore e così via.

Non è esattamente un libro da leggere dall'inizio alla fine – è più come qualcosa da cui attingere per ottenere alcune idee immediate. Tuttavia, visto che le schede con le lezioni sono classificate dalla più facile alla più difficile, se non sei ancora esperto di e-learning potresti iniziare dal più semplice e provare solo uno o due esempi fino a che non ti senti pronto a provare gli esercizi successivi.

Le lezioni "passo a passo" sono soltanto degli esempi di ciò che PUOI fare. Non sono delle ricette immodificabili. Sono scritte in modo tale da aiutarti ad aumentare le tue competenze nell'uso dei vari strumenti e delle varie tecniche, ma allo stesso tempo ti forniscono dei contenuti utilizzabili in aula. Sono state tutte scritte e testate da insegnanti di scuola elementare che conoscono bene gli aspetti pratici della gestione di un'aula di 30 ragazzi di otto anni, con competenze sulle ICT disomogenee, un collegamento internet precario, computer vecchi e nessuna risorsa economica per attrezzature o software.

Questo è il motivo per cui gli esercizi non hanno obiettivi né elenchi di abilità e competenze da raggiungere. Abbiamo provato a raggrupparli in aree di competenze comuni alle scuole di tutta Europa, come ad es. abilità di calcolo / matematica, capacità di leggere e scrivere, scienze e così via. Questo potrebbe sembrare strano a molte persone, ma dopo tante discussioni, e tenendo in mente che il libro è tradotto in otto lingue, è emerso chiaramente che ogni paese europeo definisce i risultati dell'apprendimento in un modo leggermente diverso ed organizza il curriculum delle competenze in modo diverso.

Ciò che unisce gli insegnanti delle scuole primarie dell'Europa è che insegniamo tutti seguendo dei temi generali – usando un argomento generale di facile comprensione per gli studenti per riunire insieme tante aree curriculari diverse. Anche gli argomenti tendono ad essere molto simili – "il mare", "il mio paese o villaggio", "piccoli animali", "dinosauri" e così via. I nostri esempi si basano su questi argomenti e sono stati selezionati per illustrare una vasta gamma di tecnologie.

Gli obiettivi di QUALSIASI lezione saranno specifici per te e per i tuoi studenti e saranno adattabili al tuo schema di lavoro e di valutazione. Per esempio, la primissima lezione del libro riguarda l'uso di Wordle per sviluppare competenze di scrittura e lettura. Noi lo abbiamo usato per sviluppare il vocabolario attorno ad una gamma di aggettivi. Potresti decidere di usare esattamente lo stesso esercizio come inizio di un racconto. Oppure potresti importarlo in un'altro software e trasformarlo in un puzzle per aiutare l'apprendimento dello spelling. (Oppure usarlo per matematica o scienze o IT – oppure per quasi qualsiasi altra materia!)

ALTRE RISORSE TACCLE

Questo libro è il primo di una serie: gli altri sono E-learning per gli insegnanti di materie scientifiche, E-learning per insegnanti di materie umanistiche, E-learning per gli insegnanti di materie artistiche e e-learning per l'insegnamento delle competenze di base 14-18

Anche se i materiali si rivolgono agli insegnanti delle scuole secondarie (principalmente per studenti dagli 11 ai 16 anni), potresti ritenere alcune delle idee adattabili anche alle scuole elementari quindi vale la pena leggerli.

Il trampolino di lancio per questa nuova serie è stato la popolarità raggiunta dal primo manuale E-learning di Tacle per gli insegnanti, pubblicato nel 2009. Il libro originale trattava gli elementi di base dell'utilizzo dell'e-learning. Tra questi, la descrizione di alcune idee sull'utilizzo in aula di un toolkit di base costituito da software sociali, alcune spiegazioni informali rivolte agli insegnanti su alcuni argomenti importanti nell'utilizzo dell'e-learning (come i metadata, i diritti d'autore, il web 2.0 e il web 3.0) ed alcune competenze di base di cui hanno bisogno gli insegnanti per creare risorse dedicate all'apprendimento. Ha anche un glossario di termini ed abbreviazioni relative all'e-learning. Copie stampate del manuale originale sono ancora disponibili in numero limitato in Inglese, Francese, Olandese, Italiano, Portoghese,e Spagnolo oppure si possono scaricare come pdf file al link www.tacle.eu/content/view/15/43/lang,en/ (Se vivete fuori dalle comunità che adottano queste lingue ci sono anche traduzioni locali in Arabo, Swazi ed altre lingue.)

Il lancio del manuale originale di Tacle è stato seguito da una serie di corsi di formazione per gli insegnanti in tutta Europa. I feedback provenienti da questi corsi hanno generato i libri che sono seguiti. In particolare, poiché i corsi (ed il manuale originale) erano tutti pensati per insegnanti di scuole secondarie, gli esempi erano generici e gli insegnanti delle diverse materie hanno trovato difficile applicarli nelle proprie discipline *("il Podcasting è un vero divertimento ma non può essere usato per la matematica!")*. C'erano anche diversi insegnanti elementari entusiasti delle idee proposte, che chiedevano con forza un libro che si rivolgesse ai bisogni degli allievi più giovani. Questo è il risultato di tutto ciò!

IL SITO WEB DI TACCLE 2 - HTTP://TACCLE2.EU

Il sito web di Tacle 2 è una risorsa on-line per gli insegnanti. Contiene idee di immediata realizzazione per l'e-learning in aula. Esiste un'area speciale per le attività dedicate alla scuola primaria, ma è possibile anche selezionare i materiali in base alla materia, le tecnologie utilizzate, la gamma d'età e l'argomento trattato. Contiene una completa pianificazione della lezione per gli insegnanti che hanno appena iniziato a sperimentare l'e-learning e articoli più brevi con una gamma di idee molto più vasta per i più esperti. Siamo desiderosi di vedere i vostri contributi! Vi chiediamo di inviarci alcuni esempi dei lavori che la tua classe ha prodotto in modo che possano essere utilizzati come ispirazione per gli altri.

COSA NON È COMPRESO IN QUESTO LIBRO!

Se avessimo incluso tutto ciò che volevamo, questo libro avrebbe dovuto essere dieci volte più lungo. Quindi se il tuo software preferito non è stato utilizzato oppure sei ancora bloccato su alcune idee per l'insegnamento della storia con l'e-learning o vorresti suggerimenti per l'uso dell'iPad, continua a guardare il sito web per avere qualche ispirazione.

A proposito di iPad, in questo libro c'è soltanto un capitolo molto breve dedicato all'uso di strumenti "mobile" e vengono presentate soltanto alcune attività. Anche se gli insegnanti portano sempre più i propri smart phone e tablet in aula, la realtà è che la maggior parte delle scuole elementari è costretta ancora ad utilizzare attrezzature non aggiornate. Se sei uno dei fortunati, sei pregato di guardare la sezione che riguarda le tecnologie "mobile" nel manuale STEM o navigare sul sito web di Tacle2 su strumenti ed attrezzature.

Non abbiamo trattato specificamente strumenti e-learning dedicati a sostenere gli allievi con specifici bisogni educativi. Ogni attività è scritta dando per scontato che tu sia impegnato a sviluppare diverse competenze nella stessa classe. Abbiamo cercato di dimostrare come queste attività si possano differenziare, fornendo ulteriori sfide per coloro che sono più capaci e maggior sostegno per coloro che hanno diversi bisogni educativi. Questa è un'area molto specifica e saremmo stati sciocchi a voler prevedere delle attività per quegli allievi che non si trovano nel sistema educativo tradizionale. Tuttavia, abbiamo incluso un elenco di siti web che vi porteranno nella giusta direzione se volete saperne di più su questo argomento.

Infine, vogliamo aggiungere un avvertimento! L'E-learning NON ricade nel dominio della materia IT e non necessariamente è orientato allo sviluppo delle competenze ICT degli allievi, anche se sarà senza dubbio utile. Nemmeno significa che le "IT siano integrate nel curriculum", tuttavia è un grande passo in avanti verso questo obiettivo! Questo libro serve per aiutarti, come insegnante, a muovere i primi passi nell'uso delle nuove tecnologie come parte integrante della tua attività in aula. Non è un'altra iniziativa che devi intraprendere e non è un lavoro in più o una materia in più che devi incastrare nel tuo schema lavorativo già stracarico. La maggior parte delle volte, le tecnologie digitali possono risparmiarti tempo ed energia (non lo dire a nessuno, ma noi pensiamo che le gite virtuali su Google Earth siano un'alternativa migliore rispetto ad andare in giro faticosamente nel fango e sotto la pioggia a metà Gennaio).

Detto questo, l'ultimissimo e più importante avvertimento è che l'e-learning non è la risposta ad ogni problema di insegnamento e non dovrebbe diventare il capro espiatorio di ogni insuccesso. È divertente, stimolante, accende l'immaginazione dei ragazzi, ma sfortunatamente, soltanto per coloro che hanno una avversione per gli spazi aperti. Quei vivaci ragazzi di otto anni vorranno sempre andare a fare delle gite vere e proprie, fango compreso.

1 Dr Aric Sigman, psicologo ed autore sul The Telegraph 23.07.12 Londra

2 Helen Fraser ad una conferenza della Girls Day School Trust riferita su BBC news 12.06.2012

3 Leighton Andrews, Ministero dell' Educazione per il Galles nel Western Mail 29.03.2012

4 Toine Manders, il Dutch liberal MEP, riferita nel Guardian, 12.02.2009

5 Ricerca Istat 2012, http://www.istat.it/it/archivio/78166

SEZIONE 1: ATTIVITÀ D'AULA

COME USARE QUESTO LIBRO

Tutte queste attività costituiscono dei casi documentati relativi ad esercizi realmente eseguiti in aula, scritti da insegnanti per altri insegnanti. Come tali, sono stati presi dai più disparati contesti d'insegnamento e quindi vi incoraggiamo, se necessario, a modificarli affinché siano adatti ai bisogni ed agli interessi specifici dei vostri studenti.

La classificazione "a stelle" si basa su quanto l'esercizio sia facile da mettere in pratica. Vengono contrassegnate con 5 stelle le attività più facili e con 1 le più difficili. Per decidere come assegnare le stelle di classificazione, agli insegnanti è stato chiesto di considerare la facilità d'uso del software, l'organizzazione generale, le risorse che servono per poter svolgere l'attività, le competenze e l'esperienza che servirebbe ad un insegnante per metterla in pratica. (Certamente nel valutare gli esercizi i docenti sono stati anche influenzati dalle esperienze personali, quindi non pretendiamo che sia un sistema perfetto!)

Una volta fatto questo, abbiamo, in seguito, chiesto loro di aiutarci a stabilire qual è stata la fascia d'età di studenti che ha risposto meglio ed ottenuto di più dal software e dall'attività proposta loro. Se la fascia d'età di un'attività viene stabilita, per esempio, a 6+, l'attività ed il software possono essere usati con successo anche con studenti più grandi, ma in questo caso potrebbe essere necessario introdurre delle modifiche. L'attività potrebbe anche rimanere invariata, ma il raggiungimento degli obiettivi dovrebbe essere molto più alto, cioè, la differenza rispetto alla fascia d'età indicata, sarà data dal maggiore livello dei risultati raggiunti.

Dove necessario, sono stati fatti dei riferimenti alla formazione di studenti con particolari bisogni educativi (Additional educational needs AEN), ma abbiamo presupposto che questi studenti siano inseriti nel sistema educativo standard piuttosto che in scuole speciali.

Le attività sono state ordinate in base alla classificazione "a stelle". Le attività con cinque stelle vengono per prime (facili), seguite da quelle a 4 stelle e così via. All'interno dell'ordine "a stelle", le attività sono disposte progressivamente a seconda della fascia d'età, con le attività che si adattano meglio agli studenti più giovani situate per prime in quella categoria.

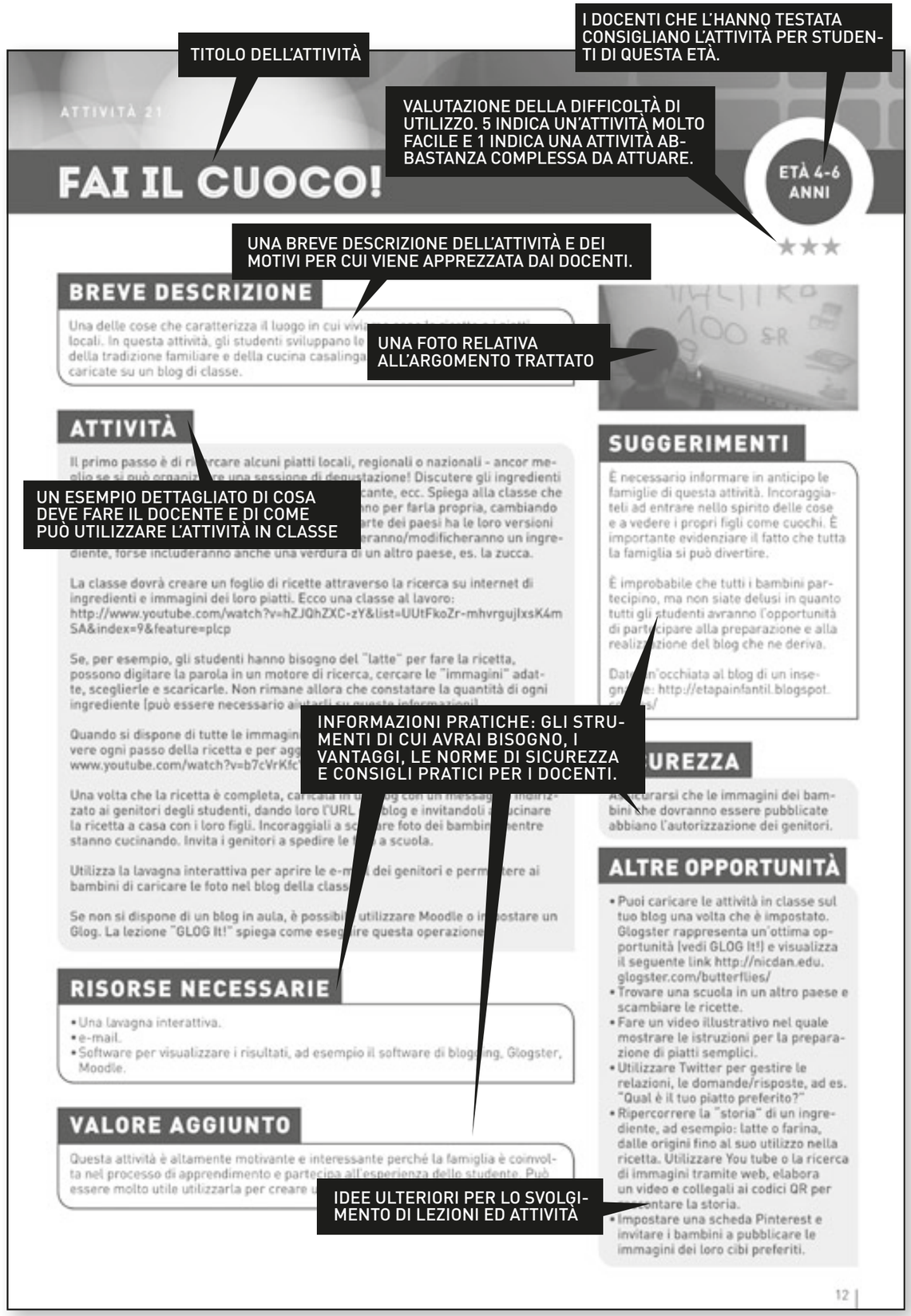
Il "Layout" presentato nelle pagine successive costituisce un semplice tutorial che mostra come è disposta ogni attività. Questo è costituito da una panoramica generale, una descrizione dettagliata, alcune idee spin-off ed anche altre informazioni essenziali sugli strumenti che ti serviranno per applicare questa attività.

Le tabelle "Ricerca rapida" ti aiuteranno a definire velocemente e facilmente attività particolari. Ad esempio se stai cercando un'attività e-learning per l'insegnamento delle scienze, adatto per i ragazzi più giovani, sarai automaticamente indirizzato all'attività Light, Shadows and Me. Naturalmente, non c'è assolutamente nessun motivo che ti impedisce di lavorare seguendo il manuale, attività per attività. Questo potrebbe essere il modo migliore per sviluppare le tue competenze personali IT e nell'uso dei software online. Sostanzialmente il manuale è tuo ed il modo in cui lo usi dipende totalmente da te.

Poiché siamo insegnanti e sappiamo quanto limitate sono le risorse che abbiamo a disposizione, abbiamo cercato di usare soltanto software gratuiti (freeware). Tuttavia, ci sono alcuni esempi in cui si utilizza il software per un periodo gratuito di prova e quando questo periodo è finito è necessario acquistare il software. Se vi raccomandiamo di acquistare QUALCOSA sarà perchè questo non costa molto (sotto i 35€) ed è un software di cui non si può fare a meno. Questi esempi sono pochi e sporadici!

Infine, i collegamenti agli strumenti online ed agli esempi online pubblicati nel manuale erano tutti corretti e funzionanti quando il manuale è stato inviato alla casa editrice. Tuttavia, come tutti sappiamo, gli indirizzi web possono cambiare, il software può essere ritirato ed il contenuto può diventare vecchio molto velocemente. Cercheremo di tenere tutto aggiornato sul sito web, ma siamo anche sicuri che man mano che cresce la vostra fiducia troverete da soli le soluzioni a questi problemi se e quando sorgeranno.

Benvenuti nel mondo dell' e-learning! Vi auguriamo un buon viaggio.



RICERCA RAPIDA

	ATTIVITÀ PER GLI STUDENTI DELLE SCUOLE ELEMENTARI	LEGGERE E SCRIVERE	CAPACITÀ DI CALCOLO	SCIENZE	MATERIE LETTERARIE	ARTI CREATIVE	PROGETTI ED ATTIVITÀ INTERDISCI-PLINARI
	★★★★★ Facile	• e-Puzzle! • Recita e registrati	• Segui le istruzioni	• Luci ed Ombre		• Mini Musicisti	• Nuvole di parole
	★★★★	• Storie circolari			• Star bene insieme		
	★★★	• Inviato speciale	• Fai il cuoco	• Crea un Glog			• Diventa un insetto
	★★				• Viaggio nel passato	• Lasciamoci emozionare!	
	★ Non tanto facile						

	ATTIVITÀ PER STUDENTI DELLE SCUOLE MEDIE.	LEGGERE E SCRIVERE	CAPACITÀ DI CALCOLO	SCIENZE	MATERIE LETTERARIE	ARTI CREATIVE	PROGETTI ED ATTIVITÀ INTERDISCI-PLINARI
	★★★★★ Facile	• e-Puzzle! • Recita e registrati • Nuvole di parole				• Mini Musicisti	• Felici di fare I compiti! • Cerca in modo astuto.
	★★★★	• Storie circolari • Inventa il tuo cartone animato! • Biblioteca Virtuale • Kindle in aula	•Insieme di Frazioni • Distanze percorsi	• Impara a scoprire	• Star bene insieme • La storia con immagini	• La nostra aula 3D	• Usa Skype!
	★★★	•Il mio primo film • Racconto di fantasia • Pubblicami • Il codice QR del mio libro preferito		• Il tempo è un'illusione • Crea un Glog	• Bambini nel mondo • Componi la tua musica • Gioca con twitter		• Mitici spot • Crea la tua enciclopedia
	★★				• Viaggio nel passato		
	★ Non tanto facile	• Per i tuoi genitori					• Ciak si gira

E-PUZZLE!

ETÀ 3+ ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Jigsaw Planet è un software online che permette di creare puzzle. Si possono creare puzzle da fotografie es. http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=176b68751800 oppure dai disegni personali degli allievi come descritto in questa attività.

ATTIVITÀ

Crea un'immagine su Paint (o con un software simile). Più il disegno è semplice, più sarà facile la soluzione del puzzle risultante. Salva l'immagine/disegno sul PC.

Si può creare un account su www.jigsawplanet.com ma per poter creare un puzzle questo non è necessario. La creazione dell'account, in seguito, renderà più facile trovare il puzzle!

Clicca sulla voce del menu "Create" e carica la tua immagine attraverso il tasto "Sfoglia". Spesso è più facile salvare l'immagine sul tuo desktop, ma questa è una questione di preferenze.

Caricata l'immagine, scegli il numero di pezzi ed il formato. Puoi avere un puzzle con spigoli diritti oppure con pezzi intrecciati. Di nuovo, queste scelte determineranno quanto sarà facile/difficile il puzzle finale.

Infine, clicca sul tasto "Create" in fondo ed appare il puzzle.

Gli allievi possono comporre il proprio puzzle o chiedere ad un amico di farlo anche utilizzando i "social software"! Quando hanno finito, apparirà una finestra per mostrare quanto tempo è stato impiegato per realizzarlo!

Si possono condividere i puzzle su Facebook, su Twitter o su un blog.

Si possono organizzare anche delle gare per la composizione dei puzzle, annotando i tempi impiegati per realizzarli.

SUGGERIMENTI

Se gli studenti hanno difficoltà a completare il puzzle, possono cliccare sull'immagine nell'angolo in fondo a sinistra per vedere la soluzione.

SICUREZZA

Poiché i puzzle sono accessibili online, l'insegnante deve assicurarsi che gli allievi non usino foto che ledano i diritti sulla privacy di terzi e, in assoluto, foto che ritraggano minorenni, rispettando le leggi in vigore.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Ampliamento e consolidamento del vocabolario: http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=370f05946bd7

RISORSE NECESSARIE

- Software Paint
- Accesso ad internet

VALORE AGGIUNTO

Gli allievi si divertono sempre a creare i propri puzzle, ma questo è un doppio divertimento, perché creano i propri puzzle dai disegni o dalle foto personali. La cosa interessante consiste nel fatto che i puzzle possono essere facili o difficili assicurando un impegno adeguato all'età dell'allievo e alle sue capacità!

SEGUI LE ISTRUZIONI

ETÀ 4-6 ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

La dettatura per immagini può essere usata con gli allievi di diverse età ed abilità ed è un'ottima attività per imparare a seguire le istruzioni, sviluppare la concentrazione e ad apprendere alcuni concetti di matematica.

ATTIVITÀ

(Ci sono molti modi per fare questa attività, dipende dall'età del gruppo e dal loro livello di abilità)

Un buon programma da usare è Tux Paint (ha colori, forme, timbri, sfondi).

- Fornisci agli studenti un semplice disegno da copiare usando Tux Paint
- Poi prova a dettare una sequenza di immagini: una grossa pianta, un triangolo giallo, tre mele in un cesto, quattro fiori disposti dal più piccolo al più grande... sulla sinistra ... destra ... sopra ...dietro. Questo dà ai ragazzi l'opportunità di utilizzare il vocabolario ed imparare il significato di semplici nozioni spaziali e numeri. Aiuta anche a rimanere concentrati e, se vengono dettate più cose in una volta, l'esercizio potrebbe aiutare ad allenare la loro memoria.
- Organizza i ragazzi in coppie, chiedi loro di sedersi schiena contro schiena. Ad un ragazzo/a viene data un immagine (oppure ne può inventare una da solo). Egli deve descrivere questa immagine così che il suo collega la possa replicare in Tux Paint. Questo è anche un buon esercizio per le abilità comunicative e consente, con i ragazzi più grandi di utilizzare anche molti concetti matematici, forme, proprietà delle forme ecc.

RISORSE NECESSARIE

- Tux Paint (tuxpaint.org)

VALORE AGGIUNTO

- Sviluppa precocemente alcune competenze IT, ad es. Controllare un mouse.
- Facilmente differenziabile a seconda dell'età/competenza
- Buona introduzione ai software di grafica

SUGGERIMENTI

Di solito questo esercizio si fa con uno studente alla volta. Ma si può fare con la lavagna interattiva e chiedere agli alunni di venire uno alla volta ad aggiungere qualcosa alla composizione. Potrebbe funzionare in coppia, con uno che dà le istruzioni all'altro.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Detta semplici istruzioni in una lingua straniera es. Disegna un fiore rosso.
- Crea un piantina dell'aula o della tua camera da letto.

NUVOLE DI PAROLE

ETÀ 6+ ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

I Wordles sono quegli insiemi di parole che oggigiorno si vedono ovunque. Amiamo il software che li crea! È così facile da usare e le possibilità sono infinite. Per esempio, lo abbiamo usato come un'attività divertente e veloce di preparazione alla lezione.

ATTIVITÀ

Vai al http://www.wordle.net/. Clicca "crea" sulla home page di Wordle .Puoi scrivere o tagliare ed incollare il testo che vuoi utilizzare, nella grande casella bianca. (Noi lo abbiamo usato per giochi di ortografia e vocaboli, per esempio, abbiamo usato aggettivi che volevamo ripassare) Premi su 'Go' ed aspetta alcuni minuti finche il programma non crea un Wordle usando le parole che gli hai dato.

Mostra il Wordle sulla lavagna interattiva per un periodo di tempo stabilito (di solito 30 secondi sono sufficienti) e chiedi alla tua classe di scrivere più parole possibile nel periodo assegnato.

Assicurati di selezionare "Orizzontale" o "Principalmente Orizzontale" nel "Layout" in quanto questo genera meno confusione negli studenti più giovani. Seleziona un carattere adatto cliccando su "Font" tab – "Vigo" o "ChunkFive", sono i migliori e i meno elaborati.

Infine, se hai studenti che preferiscono uno sfondo colorato invece del bianco, clicca su "Colori" e scegli uno degli schermi che sono posizionati su uno sfondo scuro es. "yramirP".

RISORSE NECESSARIE

- Per un'attività dove partecipa l'intera classe una lavagna interattiva o un proiettore è davvero essenziale. Si possono tuttavia creare Wordles da usare individualmente o in coppia su un PC.
- Strumento per la tempistica – Io ho usato un timer per la cottura delle uova! Ma una sveglia, un orologio o un cronometro sono la stessa cosa.
- Si può anche usare Tagxedo che è un po' meno intuitivo, ma consente di creare modelli in diverse forme – la foto mostra dei ragazzi che stanno utilizzando il tema natalizio. www.tagxedo.com

Questo può comprendere vocabolari su specifici argomenti, una lista di parole per lo spelling, poesie o estratti di testi da libri, solo per elencare alcune fonti.

VALORE AGGIUNTO

Questa è una delle risorse online che consente di risparmiare tempo rispetto all'utilizzo di fogli e pennarelli. Non è soltanto veloce, ma è anche infinitamente adattabile! Per creare qualcosa di simile su un poster oppure scrivere su una lavagna interattiva/normale ci vorrebbe almeno un'ora. Questo strumento può essere utilizzato in meno di 5 minuti!

SUGGERIMENTI

Ti potrebbe essere utile creare un Wordle prima di effettuare l'attività e chiedere agli studenti quale colore di schermo, caratteri e layout consentano un migliore riconoscimento delle parole. Questo è particolarmente importante per gli studenti che leggono libri usando una visiera colorata.
Più parole usi, più diventa complesso il Wordle, quindi per gli studenti più giovani si possono scegliere soltanto 10 parole. Si può usare la stessa parola tutte le volte che vuoi e più la si usa, più appare grande.

Per noi, i vantaggi più grandi dell'uso di Wordle sono che:
- Consente di iniziare la lezione in modo vivace, assicurando il coinvolgimento dello studente.
- Si può salvare il Wordle ed usarlo ripetutamente.
- È infinitamente adattabile

SICUREZZA

Potresti voler dire agli studenti di non aprire senza il tuo permesso i Wordle già esistenti – detto questo, sul sito non abbiamo mai visto Wordle inadeguati!

ALTRE OPPORTUNITÀ

Perchè non provare a scrivere racconti:
1. In gruppi di quattro, gli studenti scelgono un racconto dalla biblioteca della classe/scuola.
2. Leggono il loro racconto!
3. Scelgono delle parole chiave dal racconto (20 a 40 parole)
4. Inseriscono le parole su /www.tagxedo.com/app.html e le caricano.
5. Cambia i colori, temi, caratteri, orientamento. Scegli una forma che rifletta/racchiuda la storia scelta.
6. Condividi le diverse nuvole di parole su Facebook, Twitter ecc. Potresti voler fare uno "screen shot" e condividere l'immagine su un blog o una pagina web.
7. Dalle nuvole create, gli alunni poi ne sceglieranno una e la useranno come stimolo per la propria storia. Quando l'hanno completata, potrebbero creare una nuvola anche con quella.
8. Infine, seleziona alcuni studenti per leggere a voce alta la propria storia. Gli studenti discutono le differenze e le similitudini tra i testi originali e le storie nelle nuvole. I racconti scritti si possono condividere online es. sui blogs, Glogs o siti web.

LUCI ED OMBRE

ETÀ 6-7ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questo esercizio è perfetto per aiutare gli studenti a riconoscere le differenze tra fonti di luce naturale ed artificiale. Affronta anche nozioni complicate su che cosa è e cosa non è una fonte di luce.

ATTIVITÀ

Fai un elenco di cose che "emettono luce". Elenca tutto ciò che i ragazzi suggeriscono, anche se sono tecnicamente sbagliate es. la luna – questo sarà importante quando ripasseranno e valuteranno il loro apprendimento alla fine della lezione.

Assegna loro un insieme di fonti di luce da investigare – es. diverse forme di torce, una lanterna da campeggio, una candela, una lampada ecc. Si possono portare le immagini di quelle che non si possono portare in aula es. Il sole, illuminazioni pubbliche, i fari di una macchina ecc. A questo punto, probabilmente dovrai segnalare alcune norme di sicurezza, come non far brillare le torce negli occhi o che, ad esempio, soltanto l'insegnante può accendere la candela!

Dai l'opportunità agli allievi di disegnare alcune fonti di luce, o sulla lavagna interattiva, oppure usando un programma di disegno. In alternativa si può utilizzare una macchina fotografica digitale per fare delle foto. Risulta particolarmente efficace fotografare una fonte di luce su uno sfondo nero.

Per ogni oggetto, fai ai ragazzi alcune domande. Ad esempio: A che cosa serve? Chi potrebbe usarlo? In cosa differiscono tra di loro? In cosa sono uguali? Quanta luce emettono? Emanano calore?

Fornisci alcune forme 3D, come una palla, un cilindro, un cubo e falli illuminare con le torce per guardare le diverse ombre prodotte. Oggetti diversi producono ombre diverse? Le ombre si muovono quando muovi la torcia? Si potrebbe chiedere ai ragazzi di mettere l'oggetto al centro di un grande pezzo di carta e di disegnare le ombre prodotte mentre muovono la torcia attorno all'oggetto.

In gruppi o con l'intera classe, consolida l'apprendimento con il gioco seguente: http://www.bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/5_6/light_dark.shtml

Torna a far riferimento alla loro lista iniziale sulle fonti di luce e chiedi loro di discutere se sono ancora d'accordo con le loro idee iniziali.

RISORSE NECESSARIE

- Accesso ad Internet
- Varietà di torce, lanterne, candele ecc.
- Software per il disegno - Tux, Too Simple Kidpix o simili

VALORE AGGIUNTO

Sviluppare le competenze per l'uso della lavagna interattiva è essenziale se gli studenti devono usare delle applicazioni sempre più difficili. Questa attività offre diverse opportunità per fare questo mentre vengono sviluppate anche conoscenze chiave in ambito scientifico.

SUGGERIMENTI

Il gioco consigliato è in Inglese, se la loro prima lingua è diversa è facile giocare con l'insegnante che legge le domande e le scelte a voce alta nella lingua madre dello studente.

SICUREZZA

Leggi l'attività per suggerimenti pratici che riguardano gli elementi non-IT. Non ci sono questioni di sicurezza che riguardano il software indicato.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Crea alcune fotografie diurne o notturne usando un software di grafica sul computer.**
- **Chiedi ai ragazzi di raccogliere fotografie di diverse fonti di luce e di portarle a scuola. Usa le immagini per creare un Glog o un album Pinterest della classe (vedi l'unità "Crea un Glog" in questo manuale).**
- **Prendi alcune foto di paesaggi. Usando semplici software di manipolazione (es. iPhoto su Mac o Picasa o Gimp sia su Mac che Windows) fai degli esperimenti con gli effetti e le opzioni per editing per vedere cosa succede quando aumenti o diminuisci l'esposizione, aumenti il contrasto, riduci l'intensità del colore ecc. Puoi trasformare la stessa immagine in una scena notturna o diurna? Puoi far cambiare le stagioni all'immagine?**

RECITA E REGISTRATI

ETÀ 6+ ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Fare delle registrazioni audio non è mai stato più facile grazie ai numerosi software gratuiti scaricabili e alla loro facilità d'uso. Usiamo le registrazioni audio per fare delle valutazioni (valutazione dei compagni, auto valutazione e valutazione degli insegnanti) e per riportare il risultato ai genitori degli studenti.

ATTIVITÀ

Se ancora non hai un software per la registrazione audio sul tuo computer, avrai bisogno di scaricare un programma dal web. Noi abbiamo usato Audacity® per questa attività (usa il link di seguito). È gratuito, facile ed è pronto da usare in pochi minuti.

Quando sei pronto per partire, chiedi agli alunni di aprire il programma. Il pannello di controllo potrebbe sembrare complicato, ma fondamentalmente userai solo tre pulsanti: registrazione (tasto con un cerchio rosso al centro) stop(arresta) (tasto con un quadrato al centro) e play (tasto con un triangolo verde al centro). Questi si riconoscono facilmente poiché sono gli stessi che trovi su qualsiasi apparecchio audio tradizionale che hai a casa come il DVD e così via.

Quando gli studenti sono pronti, devono semplicemente premere il tasto record (registra) ed iniziare a leggere. Quando hanno finito, premeranno il tasto stop (arresta). Possono riascoltare la registrazione premendo play! È veramente così semplice. È importante dire agli studenti che se commettono un errore non devono interrompere la registrazione, ma ricominciare e provare a registrare in modo corretto. Dopo tutto, se lo usi come strumento di valutazione vorrai osservare la reale situazione delle loro competenze di lettura. Spesso accade che in presenza di una registrazione, la padronanza della lettura migliori come effetto della maggiore concentrazione ed applicazione da parte degli studenti!

La chiave per questa attività è la comprensione di come avviene la registrazione. Come detto nella breve descrizione, si può semplicemente salvare la registrazione ed usarla per valutare le competenze di lettura dell'allievo. È particolarmente utile effettuare le registrazioni in diverse fasi durante i trimestri/quadrimestri/semestri/anni in modo da valutare i progressi fatti. Lo abbiamo anche usato per far ascoltare le registrazioni alla classe chiedendo ai compagni un'opinione (chiedi agli studenti coinvolti se per loro va bene fare questo poiché alcuni sono timidi e la cosa potrebbe metterli a disagio). Gli studenti possono usare questi feedback per poter fissare degli obiettivi nella lettura.

RISORSE NECESSARIE

Audacity® (qualsiasi software simile per l'audio registrazione) scaricabile da http://audacity.sourceforge.net/download/
Se sei un utente Mac , puoi comunque usare Audacity ma la maggior parte dei Mac ora ha Garage Band già installato quindi potresti voler usare quello. È leggermente più complicato di Audacity ma puoi farci molte più cose!

VALORE AGGIUNTO

Produrre dati evidenti dei traguardi raggiunti dagli studenti nella lettura. Questo è un problema di lunga data e solitamente è stato affrontato utilizzando apparecchiature costose e poco affidabili come le audiocasette, attrezzature di registrazione su CD. L'uso di Audacity® sul tuo computer è molto più facile da gestire e sopratutto non richiede alcun esborso finanziario.

SUGGERIMENTI

Se i ragazzi non sono abituati a sentire la loro voce registrata potrebbero essere abbastanza nervosi o potrebbero ridacchiare. Forse potresti aver bisogno di un paio di prove mentre registri in modo da farli abituare. La nostra esperienza ci dice che gli alunni diventano abbastanza indifferenti a tutto ciò quando la novità si è esaurita.

Se hai bisogno di una copia trasportabile delle registrazioni, diciamo a scopo di moderazione o standardizzazione, le registrazioni si possono salvare come file mp3 o essere inviate via Drop Box a istituti che trattano speciali bisogni educativi oppure ai genitori se è richiesto. Possono essere anche salvati su un CD o memory stick. (I file audio sono grandi e di solito ci vuole troppo tempo per inviarli via e-mail. Inoltre, i provider di posta elettronica hanno dei limiti sulla grandezza massima dei file inviati)

SICUREZZA

Non ci sono questioni di sicurezza internet o IT, ma ricordati di chiedere agli studenti se hanno piacere che le loro registrazioni siano ascoltate dalla classe.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Chiedi agli studenti di registrare degli audio libri per la collezione della classe da condividere con altri studenti, altre classi o scuole. Alcuni alunni vorranno essere i narratori, altri possono essere produttori, editori, aiuto registi etc. I libri con molto dialogo sono particolarmente adatti perchè ci possono essere delle piccole parti da recitare per diversi ragazzi. Spesso questo attira di più rispetto al dover leggere tutta la storia.**
- **Inizia con la creazione pre-registrata di trasmissioni radiofoniche: gli alunni scrivono un copione, scelgono le canzoni che vorrebbero usare e organizzano interviste es. Con l'insegnante. Se ai ragazzi piace questa idea, presta attenzione all'unità "Per i tuoi genitori" sul nostro sito web.**

CERCA IN MODO ASTUTO

ETÀ 7+ ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

WolframAlpha è un motore di ricerca che funziona in modo totalmente diverso dagli altri (ad es. Google).[1] Mentre altri motori di ricerca forniscono diversi risultati sotto forma di pagine web, molte delle quali troppo dettagliate e difficili per far si che gli studenti riescano a trovare quello che vogliono, i risultati di WolframAlpha sono più chiari ed hanno meno testo scritto.

ATTIVITÀ

Questo motore per la ricerca di nozioni scientifiche è perfetto per gli allievi che vogliono informazione e dati su temi specifici es. paesi, animali, persone famose, materiali. Per esempio, potresti far scrivere agli studenti un progetto sui paesi dell'Unione Europea, oppure far fare loro una raccolta di dati specifici per una lezione di matematica, ad esempio sulle Popolazioni dei paesi Europei.

Inizia con il chiedere agli allievi di andare nella home page di WolframAlpha. Dovranno scrivere una parola chiave, una domanda o un'equazione matematica nella casella "Enter what you want to calculate or know about". E cliccare su "=" per ottenere i risultati.

WolframAlpha darà i risultati dei diversi significati della parola digitata. Ad esempio se scrivi "Francia" ti saranno date le informazioni e le date relative al paese es. bandiera, località sulla mappa, popolazione ecc. Tuttavia, ti darà anche significati alternativi che puoi ricercare ad esempio su "a given name". Cliccando su questo pulsante si caricherà una pagina diversa con altri risultati. In questo esempio, l'applicazione fornisce un significato del termine 'Francia' come 'nome di persona femminile in US'.

RISORSE NECESSARIE

- Gli alunni avranno bisogno di un tutorial molto veloce – max 10 minuti!
  www.wolframalpha.com

VALORE AGGIUNTO

Abbiamo fatto tutti l'esperienza di chiedere agli alunni più giovani di usare internet per raccogliere e commentare alcune informazioni. Per loro non è sempre facile utilizzare queste informazioni al meglio. Wolfram Alpha è un motore di ricerca molto potente disegnato per ricercatori, ma probabilmente è anche un motore di ricerca più facile da utilizzare per i ragazzi. Una volta che avrai insegnato alla tua classe ad usarlo, le lezioni che seguiranno saranno più veloci poiché i ragazzi non perderanno tempo con ricerche internet che sono spesso confuse, piene di parole e che non raggiungono l'obiettivo desiderato.

1 Wolfram Alpha è un motore di ricerca per il calcolo – calcola la risposta dagli argomenti separati piuttosto che darti un elenco di pagine web che potrebbero avere delle informazioni utili. Google è un motore di ricerca Semantico che prende il testo scritto e lo 'abbina' ad alcune parole chiave.

SUGGERIMENTI

Assicurati che gli studenti siano preparati e che sappiano quale informazione cercare. Valuta quanto sono efficienti nel localizzare queste informazioni e siate disponibili a rammentare loro il compito da svolgere nel caso in cui siano distratti da informazioni non rilevanti.

Wolfram Alpha è il migliore motore di ricerca per i dati "scientifici" e per trovare informazioni da altre fonti es. Condizioni atmosferiche a Londra o descrizione di animali e piante.

Questo strumento potrebbe essere molto utile per i ragazzi dislessici. In aggiunta è possibile utilizzare Wolfram Alpha insieme ad altri programmi che supportano persone con difficoltà di apprendimento. (http://lab.clcworld.net/clc_star/clc_star.html). Permette anche agli utenti di stabilire facilmente le preferenze di visualizzazione delle pagine web. Le personalizzazioni comprendono l'ingrandimento delle immagini, la dimensione del carattere, il colore del primo piano/sfondo, e lo stile, la possibilità di incrementare l'area di selezione del puntatore, aggiustare le linee e lo spazio tra le parole, disattivare il foglio di stile e disattivare le immagini dello sfondo.

SICUREZZA

Non ci sono problemi! Anche se quei piccoli angeli saranno capaci di scrivere furtivamente una parola equivoca come "sesso" nella casella "cerca", a differenza di altri motori di ricerca, non saranno presi d'assalto dalle innumerevoli immagini che vorresti che non vedessero!

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Sperimenta le ricerche alternative sotto la casella "cerca" es. Inserimento immagine ed inserimento dati.**
- **Gioca: ad es. Chi riesce a trovare per primo il nome latino di dieci animali?**
- **Scegli una parola comune come "banana" e vedi quanti significati può avere. (No, neanche noi sapevamo che fosse una lingua!)**

MINI MUSICISTI

ETÀ 7-10 ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

In questa attività gli studenti sono incoraggiati a lavorare sia dal punto di vista tecnico che artistico. I ragazzi iniziano a costruire i propri strumenti musicali con materiali di scarto e poi sperimentano diversi suoni utilizzando un software di registrazione audio. Infine possono condividere con altri le loro conoscenze e la comprensione dei suoni attraverso video tutorial di condivisione e mediante il proprio blog su Internet.

ATTIVITÀ

Dividi gli studenti in gruppi di 2-4 persone per progettare e costruire uno strumento stonato (per stonato, intendiamo uno strumento che produce un rumore ma non è "accordato", come ad esempio: alcuni strumenti a percussione). Costruire un'arpa può essere un po' troppo ambizioso! Gli strumenti a percussione di ogni tipo sono piuttosto popolari: bastoni, nacchere, tutto ciò che fa rumore attraverso recipienti diversi, elastici, palloncini - cercate di trovare una varietà di materiali diversi. Questo tipo di attività è già comune nella maggior parte delle scuole.

Durante tutto il processo, chiedi agli studenti di pensare al suono che il loro strumento produce e se è possibile creare suoni diversi agitandolo, colpendolo, graffiandolo, o strappando gli strumenti.

Quando hanno finito di costruire il loro strumento, chiedi loro di fare una registrazione mentre suonano il proprio strumento tramite www.audacity.sourceforge.net/ (o un software gratuito simile); le istruzioni per l'utilizzo di Audacity si possono trovare nell'attività " Recita e registrati" di questo manuale. Quando ogni gruppo ha effettuato la registrazione, riproduci ogni registrazione in modo anonimo, chiedendo alla classe di studiare la traccia audio (scegliendo la visualizzazione a onde blu "blue spiky pattern") chiedendo loro di indovinare quale strumento ha generato quella traccia. Discuti le loro idee e chiedi loro di pensare ad un elemento; es. il rumore più forte, la traccia audio più alta (l'ampiezza). Riescono a capire che cosa rende i picchi d'onda più vicini e più lontani (la frequenza)? Possono individuare la differenza tra le onde lisce e quelle più ondulate?

Una volta finito di sperimentare possono pubblicare i loro risultati (e la loro musica) su un blog (si veda l'attività "Fai il cuoco" per maggiori dettagli), su Slideshare o su You Tube.

RISORSE NECESSARIE

- Materiali di scarto di produzioni artigianali e rifiuti, necessari per costruire lo strumento
- www.audacity.sourceforge.net

VALORE AGGIUNTO

Ciò permette agli studenti di capire come il suono viene registrato/rappresentato e come possono interpretare una traccia audio.

SUGGERIMENTI

Questa unità di lavoro potrebbe richiedere del tempo perché contiene diverse "componenti" o "fasi". Detto questo, l'attività non è difficile da realizzare e può contribuire ad introdurre / consolidare abilità come l'utilizzo di software di registrazione audio, nonché le competenze in ambito musicale, legate all'artigianato e alla scienza.

SICUREZZA

Per questa attività, non ci sono particolari precauzioni da seguire per quanto riguarda internet. Dovrebbero essere prese le normali precauzioni durante l'utilizzo delle forbici (ecc) nelle attività creative.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Lascia che gli alunni registrino sé stessi mentre suonano il loro strumento in una band.**
- **Gli studenti possono registrare una clip audio che spieghi come creare il loro strumento. http://www.youtube.com/watch?v=qqmce-p6VLc è un esempio di presentazione fatta dagli studenti caricata su Youtube.**
- **Blog del progetto "Minibeats", Romania http://minibeats.blogspot.fr/ e wiki creato dagli studenti http://minibeats.wikispaces.com/**

FELICI DI FARE I COMPITI!

ETÀ 8+ ANNI

★★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Wallwisher / Padlet è un ottimo modo per raccogliere idee e contributi dagli studenti e per presentarle. Esso può essere utilizzato per diversi scopi, es. raccolta di feedback sulle lezioni, l'insegnamento di lingue straniere, fare previsioni e pubblicare idee generali e contributi degli studenti.

L'abbiamo usato per far svolgere ai ragazzi un compito a casa facile, veloce e divertente - da qui l'aggettivo "felici" nel titolo!
Guarda un esempio digitando il seguente link nel tuo browser:
http://wallwisher.com/wall/cymru-wales

ATTIVITÀ

Fai clic su "build a wall" nella pagina principale di Wallwisher / Padlet http://wallwisher.com. Scegli uno sfondo a tema e inserisci il titolo, il sottotitolo e tutte le sezioni che ritenete utili. È molto facile. È possibile inserire lo scopo del lavoro nel titolo e nel sottotitolo, proprio come abbiamo fatto.

Come compito a casa, a tutti in classe può essere richiesto di contribuire scrivendo una informazione su un dato soggetto o un argomento. Tutto ciò che serve è l'URL e un breve tutorial su come inviare un post. Ricordati di mostrare loro come mettere il loro nome nella sezione in cima al post.

Ritornati a scuola, leggi quanto fatto con la classe e discuti i contributi pubblicati. Si tratta di un'ottima attività per generare una discussione, anche se alcuni post saranno ovvi, banali o semplicemente sbagliati. Troverete un buon esempio al seguente link:

http://wallwisher.com/wall/science-wood

RISORSE NECESSARIE

Una lavagna interattiva può essere utile per fissare i compiti a casa e per rivedere i post. Sarà necessario fornire agli alunni l'URL da portare a casa. NOTA: nel momento in cui questa guida era pronta per la stampa, Wallwisher era in procinto di cambiare il suo nome in Padlet. I link forniti qui dovrebbero funzionare anche dopo il passaggio al nuovo nome.

VALORE AGGIUNTO

Questo è uno strumento che non intimidisce gli studenti, e incoraggia ogni membro della classe a fornire contributi, soprattutto se si consente loro di usare pseudonimi sui loro post. Gli studenti possono contribuire senza sentirsi "sbagliati". Inoltre, è un compito propositivo e divertente in cui gli studenti si sentiranno entusiasti.

SUGGERIMENTI

Ricordati di controllare la funzione "Everyone" per "Chi può vedere" e "Chi può postare un post-it".

Questo fondamentalmente ripropone in modo digitale l'uso dei post-it, ma ha il vantaggio di non utilizzare supporti cartacei (si pensi alla salvaguardia degli alberi), di poter salvare la propria pagina Wallwisher e usarla più e più volte.

Salvare l'url su Moodle se lo si utilizza, perché è facile da dimenticare.

SICUREZZA

Controlla periodicamente la pagina Wallwisher creata per gli studenti, anche altre persone potrebbero aggiungere dei post al muro e potrebbe essere necessario eliminarli. D'altra parte, si possono trovare contributi "esterni" che danno origine a una discussione o portano un valore aggiunto in termini di contenuto.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Raccogliere feedback sulle lezioni (AfL)!**
- **Chiedere agli studenti di pubblicare i nomi dei colori in francese, tedesco, spagnolo (MFL)**
- **Creare una pagina dei compleanni in cui evidenziare la data del proprio compleanno come promemoria per gli amici.**

STAR BENE INSIEME

ETÀ 5+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questa attività è divertente e si può usare come compito poco impegnativo utilizzabile diverse volte durante l'anno. Aiuta gli studenti a sentirsi parte della classe e sviluppa in loro la consapevolezza dei sentimenti degli altri. Se conosci l'attività "The Little Note" (La piccola nota) questa funziona come un suo equivalente moderno.

ATTIVITÀ

Inizia con il dimostrare ai ragazzi come usare www.blabberize.com per fare un Blabber. Spiega loro che "un blabber" è un immagine o una foto 2D parlante. Forse avresti potuto già mostrare loro un blabber che hai fatto in precedenza.
Se il tuo computer ha un microfono incorporato questo di solito è sufficiente. Se stai usando un microfono esterno, mostra agli studenti come usarlo prima di iniziare.

Metti i nomi dei ragazzi su singoli pezzetti di carta e mettili in una scatola. Chiedi ad ognuno, a loro volta, di scegliere un pezzo di carta dalla scatola senza mostrarlo a nessuno. Se selezionano il proprio nome, chiedi loro di rimettere giù il pezzo di carta e di sceglierne un altro. Alla fine, ognuno avrà il suo/a "Amico/a segreto". Per un periodo di tempo determinato dai ad ogni studente l'opportunità di inviare il suo "messaggio speciale" all'amico segreto in momenti particolari. Questi momenti possono essere: un compleanno, il Nuovo Anno, il giorno in cui l'amico segreto avrà un ottima pagella, ottimi risultati sportivi, un nuovo taglio di capelli... quasi tutto può costituire un motivo valido per inviare un Blabber! Il momento per inviare il messaggio dipende dall'amico segreto. L'unico avvertimento è che DEVE essere un momento positivo. Il messaggio potrebbe essere breve, una canzone, una poesia oppure semplicemente un bellissimo complimento!

Quando il messaggio è stato creato, lo studente può o scegliere un'immagine dalla raccolta di immagini fornita oppure caricare una foto o un ritratto dal computer della classe. Il link per il Blabber può essere inviato all'"amico segreto" nel momento scelto.

RISORSE NECESSARIE

- microfono (a meno che il tuo computer non ne abbia uno incorporato)
- www.blabberize.com
- tutorial : www.youtube.com/watch?v=FEtUu1r8Pe4
- software simile ma con più caratteristiche: www.goanimate.com

VALORE AGGIUNTO

- ogni studente riceve una sorpresa che stimola la confidenza!
- Stimola il bizzarro senso dell'umorismo dei ragazzi!
- Imparare a dire qualcosa di bello e gentile a qualcuno in un modo divertente.

SUGGERIMENTI

Fai questo all'inizio dell'anno oppure concorda un periodo definito per questa attività. Potrebbe essere dura per i ragazzi aspettare mesi per il loro messaggio.
Decidi prima la lunghezza del messaggio.

SICUREZZA

Se vuoi utilizzare fotografie di persone famose oppure non sei sicuro se puoi o meno pubblicare un'immagine, attieniti soltanto all'uso di immagini da http://search.creativecommons.org/ . È sicuro per gli studenti usare foto che li ritraggono, ma chiedi loro di non inserire i loro nomi, indirizzi ecc.

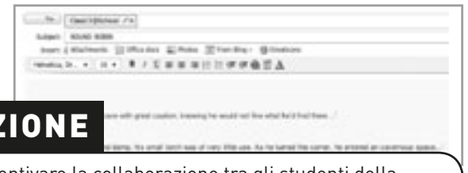
ALTRE OPPORTUNITÀ

- Usalo per creare personaggi fittizi e preparare monologhi per loro.
- Presentazioni in stile "Teste parlanti": biografie delle persone famose/storiche/della loro comunità.
- Crea delle bacheche con notizie riguardanti la classe.
- Crea dei tutorial

STORIE CIRCOLARI

ETÀ 6+ ANNI

★★★★



BREVE DESCRIZIONE

Questa attività è idonea ad incentivare la collaborazione tra gli studenti della stessa classe, l'interazione tra classi diverse nella stessa scuola o anche per lavorare insieme a studenti di altre scuole, sia a livello nazionale che internazionale. L'attività che abbiamo usato è basata sulla scrittura di una storia, ma può essere facilmente modificata per sviluppare diversi generi di scrittura attraverso il curriculum (timeline, biografie, ecc)

ATTIVITÀ

In primo luogo crea una rete di corrispondenti che vogliono partecipare alla scrittura on-line della storia. Come primo tentativo, si può scegliere di provare con i gruppi all'interno della tua classe o con alcune classi all'interno della tua scuola. È quindi possibile espandere l'attività "Storie circolari" a diverse scuole con cui si hanno dei contatti.

L'attività coinvolge alcuni gruppi di studenti (a coppie, piccoli gruppi o un gruppo classe) intenti a scrivere un paragrafo di apertura di una storia. Gli stessi, poi inviano una mail (o un twitter!) col loro paragrafo al gruppo successivo che lo aggiunge e lo invia a sua volta. La storia continua a "girare" per un numero finito di volte o fino a quando non è stata terminata. Esempio.

1. 'Il ragazzo entrò nella grotta con grande cautela, sapendo che non gli sarebbe piaciuto quello che avrebbe trovato...'
2. 'La grotta era buia e umida, la sua piccola torcia era di poca utilità. Girato l'angolo, entrò in uno spazio cavernoso ... '

Se tutte le e-mail successive o i tweet sono a disposizione dei gruppi. Gli studenti possono seguire i progressi e i commenti sulla storia, possono valutare i contributi e discutere i progressi.
Il giro di solito arriva a una naturale conclusione, a questo punto la storia può essere pubblicata sul sito/i web della scuola.

Gli studenti possono creare personaggi originali per le loro storie su www.clayyourself.com . Questi possono essere stampati prima che gli studenti scrivano i propri profili e li includano nella loro scrittura creativa. Clayyourself consente di produrre un avatar, generare un nome, creare uno script e registrarlo! È totalmente gratuito e non è necessario un account. Questa divertente applicazione offre anche la possibilità di apprendere aggettivi, nomi e passato e presente dei verbi.

RISORSE NECESSARIE

- Accesso ad un account e-mail o twitter.
- Gruppi di studenti, classi o scuole.
- Se si utilizza Twitter, le linee guida relative alla sicurezza nell'attività "Gioca con Twitter" consentiranno solo agli utenti autorizzati di avere accesso alle "storie circolari".

VALORE AGGIUNTO

Abbiamo riscontrato che questo tipo di attività aumenta l'entusiasmo e la partecipazione anche tra gli scrittori più riluttanti. Poiché è necessario scrivere solamente una riga o un paragrafo, gli studenti possono concentrarsi su un pezzo molto breve senza impantanarsi con "il quadro generale", es. trama complessiva. Il senso di anticipazione nel ricevere la "storia circolare" seguente serve anche ad aumentare il loro desiderio di saperne di più della storia e di apportare i propri contributi. Inoltre, il fatto di dover giudicare i contributi altrui, aiuta gli studenti a sviluppare le proprie abilità di scrittura.

SUGGERIMENTI

Se scegli di scrivere una "storia circolare" con altre scuole, redigi anticipatamente un elenco di regole, come ad esempio,"tutti i partecipanti devono rispondere entro 3 giorni per potersi iscrivere al gruppo". Questo assicura che gli studenti non rimangano in attesa per lunghi periodi.
Inoltre, più partner vengono inclusi, più tempo ci vorrà per la ricezione dell'iscrizione; così potresti limitare i partecipanti a 3-4 gruppi.
Se utilizzi Twitter (ottimo per limitare la lunghezza dei contributi), assicurati di impostare un hash-tag per la storia in modo che sia facile per gli altri trovarlo; es. # cave2013

SICUREZZA

Assicurarsi che tutta la corrispondenza sia gestita da te (insegnante). Sottolinea agli studenti l'importanza di non condividere indirizzi e-mail personali, ecc sul web.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Sperimentare con Wiffiti e Voicethread il racconto di storie multimediali e non sequenziali.
- Permettere agli studenti di collegare alcune delle parole chiave / parole interessanti / parole difficili della storia con collegamenti ipertestuali, ulteriori informazioni, immagini o file audio (es. suoni del mare, rumori di animali, tempeste, ecc). Ciò significa che la storia può crescere in "tre dimensioni" e consente a più bambini di contribuire.
- Incollare la storia finale in un documento di Word, salvarlo come pdf e caricarlo su Kindle in modo che altri bambini possano leggerlo.
- Utilizzare Twitter per scrivere storie! Molti scrittori e poeti hanno sperimentato i "140 caratteri" di Twitter per creare opere nuove e serializzate al fine di attirare l'attenzione della gente sul loro lavoro. Alcuni insegnanti possono condividere l'idea di chiedere ai loro alunni di applicare le loro abilità di scrittura creativa a tale piattaforma. Questa modalità insegna la disciplina e la chiarezza di pensiero; alcuni studenti che si sentono scoraggiati a scrivere una storia più lunga, trovano tale possibilità più pratica.

INSIEMI DI FRAZIONI

ETÀ 7+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Crediamo che Visnos sia il miglior software per l'insegnamento delle frazioni - ed è gratuito! È anche molto adattabile e può essere utilizzato con gruppi di diverse età fino a quando non si sceglie la "famiglia" di frazioni più appropriata per l'età del proprio gruppo (in questa attività ci si riferisce a frazioni come appartenenti a "famiglie"; es. *I Mezzi*, sarebbero le metà, i quarti, gli ottavi e sedicesimi e così via). Puoi anche scegliere "i Terzi" o "I quinti" per studenti più esperti e/o più capaci; è possibile scegliere l'opzione "large" che ti dà tutte le famiglie di frazioni o "mixed" che offre una selezione casuale.

ATTIVITÀ

Ti consigliamo vivamente di visualizzare la demo audio/video che illustra tutte le funzioni www.visnos.com/demos/fraction-wall prima di utilizzare lo strumento in classe.

Mostra il "wall" dell'applicazione alla classe. Spiega di che cosa si tratta e fornisci una demo veloce su come utilizzare il mouse per evidenziare le singole frazioni. Spiega loro che stanno andando a studiare le famiglia di frazioni e in che modo alcune di esse possono avere esattamente lo stesso valore. Dite loro che queste frazioni si chiamiamo "equivalenti".

Assicurati che l'"Eq" stia mostrando un segno di spunta verde, non una croce rossa e di aver selezionato la famiglia appropriata e poi cliccateci sopra, es. ¼ sulla frazione della pagina. Chiedi agli studenti che cosa notano. Attira la loro attenzione sulle caselle dei "totali" sul lato destro. Chiedi loro che cosa ci dicono queste frazioni.

Chiedi agli studenti di utilizzare la frazione della pagina e di trovare il maggior numero possibile di frazioni equivalenti. Si consiglia di scrivere le loro risposte come in questo esempio 1/4 = 2/8. Spiega loro che hanno solo 5 minuti di tempo e che poi si scoprirà chi ne ha trovate di più.

Dopo aver fatto questo (e verificato le risposte!), è possibile passare ad un "wall" più difficile; ripeti l'attività con lo stesso wall, ma chiedi loro di trovare equivalenti decimali/percentuali o di visualizzare un "wall" a caso; inoltre chiedi loro di verbalizzare le loro osservazioni come mezzo per consolidare quello che hanno già imparato, es. "Una metà è uguale a due quarti".

RISORSE NECESSARIE

- www.visnos.com/demos/fraction-wall#launch libro/foglio di lavoro per tenere traccia delle risposte.
- Lavagna interattiva.
- Abbiamo usato www.visnos.com perché è abbastanza facile da utilizzare per gli studenti meno sicuri (e per gli insegnanti!).

VALORE AGGIUNTO

Il concetto di "frazione" è difficile da capire per molti studenti - quello di "frazioni equivalenti" ancora di più! Questo "muro" interattivo di frazioni è molto accattivante, ma richiede l'impegno totale degli studenti. Usandolo come introduzione iniziale, ci aiuta a catturare l'attenzione degli studenti e rappresenta una grande risorsa visiva per l'apprendimento di un concetto che può risultare troppo astratto.

SUGGERIMENTI

- Puoi decidere (in particolare nei confronti di studenti più grandi e/o più abili) che gli studenti potrebbero trarre vantaggio dal guardare la demo on-line. La demo può essere interrotta/sospesa in qualsiasi momento, in modo da non sovraccaricare i ragazzi di troppe informazioni.
- Abbiamo fatto riferimento alle frazioni come appartenenti a famiglie: è necessario decidere se questo è appropriato per i tuoi studenti. In entrambi i casi, ciò non influenza i risultati di apprendimento della lezione.
- Abbiamo riscontrato che l'attività funziona particolarmente bene quando gli studenti lavorano in coppia, fornendo in tal modo un sostegno reciproco e feedback costanti durante l'attività.

SICUREZZA

Questo software è sicuro al 100%. Non ci sono link ad altri siti e gli studenti non interagiscono con gli altri utenti. Il software è stato creato da un insegnante per altri insegnanti!

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **www.visnos.com/demos/classroom-timer#launch**
- **www.visnos.com/demos/fishtables#launch**
- **www.visnos.com/demos/clock#launch**
- **E tante altre! Visualizzale sul sito di Visnos.**

Un grande ringraziamento a Michael McDaid che ci ha permesso di testare questo software e di includerlo nel libro!

KINDLE IN AULA

ETÀ 7+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Gli insegnanti a volte non sono molto propensi ad utilizzare il Kindle o altri e-reader in classe. Alcuni dicono di aver lavorato duramente per sviluppare negli studenti l'amore per i libri e strumenti come gli e-reader minacciano tale risultato. Siamo convinti che i bambini debbano imparare che i "libri" possono essere disponibili in molte forme: la carta, l'inchiostro elettronico degli e-reader (come il Kindle), i tablet, gli smartphone, il monitor del computer. Sono tutte modalità di accesso ai libri che possono - e dovrebbero - coesistere tranquillamente in classe. Questo è particolarmente importante per quei bambini che hanno una notevole mole di dispositivi elettronici in casa, ma forse non dispongono di libri cartacei.

ATTIVITÀ

Al fine di ottenere il massimo beneficio dall'utilizzo degli e-reader in classe, le scuole dovrebbero acquistarne più di uno. In questo esempio, l'insegnante che ha scritto l'attività ha chiesto 6 Kindle per le attività di lettura di gruppo. La sua classe ha accesso a questi dispositivi una volta alla settimana in modo tale che ogni gruppo di sei studenti possa accedere ad essi una volta ogni quindici giorni. L'insegnante sente che questo le permette di mantenere un equilibrio tra l'uso degli e-reader e dei libri cartacei tradizionali. Detto questo, l'insegnante non vede l'ora che la scuola investa più risorse per l'acquisto di altri e-reader, la qual cosa consentirà di utilizzarli in altri contesti didattici.

Gli studenti hanno già un loro gruppo di lettura che ogni giorno legge per 10-15 minuti in modo autonomo o sotto la guida dell'insegnante. Quando arriva il loro turno di utilizzare gli e-reader, l'insegnante di solito imposta un lavoro a breve termine come, ad esempio, leggere il primo capitolo di un libro per poi discuterne il testo o procedere con la lettura di un'antologia di poesie di modo che possano interrompere il lavoro e riprenderlo dopo due settimane.

Se gli studenti dopo aver letto il capitolo iniziale di un libro che hanno apprezzato, volessero continuare a leggere, l'insegnante fornisce loro delle copie cartacee del testo. Quando usano l'e-reader per leggere antologie di poesia, l'insegnante chiede al gruppo di preparare una presentazione di 5 minuti sul perché hanno (o non) apprezzato l'antologia e di formulare raccomandazioni ai compagni di classe per cui dovrebbero o non dovrebbe scegliere di leggere l'antologia sull'e-reader.

RISORSE NECESSARIE

- **Kindles o altri tipologie di e-readers.**
- **Menti aperte!**

VALORE AGGIUNTO

Abbiamo scoperto che i Kindle offrono alcuni vantaggi aggiuntivi. In particolare, i lettori lenti o riluttanti spesso rispondono meglio agli e-reader perché sono interattivi.

- Gli studenti tendono a non associarli ad una precedente esperienza considerata fallimentare - sono nuovi e in qualche modo "diversi".
- Agli studenti può essere mostrato come modificare il tipo e la dimensione del carattere, l'orientamento della pagina in modo da poter scegliere la combinazione che trovano più facile da leggere - risulta particolarmente efficace per alcuni studenti dislessici.
- Se si bloccano su una parola, possono attivare la funzione audio in modo da poter ascoltare la parola.
- Se non capiscono il significato di una parola possono trovarne la definizione.
- Possono fare un segno o un commento a margine al fine di evidenziare cosa non capiscono, in modo che l'insegnante potrà poi controllare.

SUGGERIMENTI

Abbiamo visto che la scelta di libri con un sintetizzatore vocale consente agli studenti di accenderlo quando iniziano a perdere di vista la storia o hanno un calo d'interesse - tale funzione è stata particolarmente motivante per i lettori più lenti.
A studenti che non hanno mai avuto accesso a e-reader, occorre un po' di tempo per abituarsi. Se state seriamente pensando di acquistare degli e-reader, vi consigliamo i modelli "vecchi" che dispongono di tastiera, molto più facili da usare per i bambini.

I bambini sono molto contenti quando arriva il loro giorno di lettura con il Kindle (anche i lettori più riluttanti).

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Selezionare particolari funzioni - es. "trovare cinque aggettivi", "trovare tre parole che non conosco" utilizzando la funzione "mark up".**
- **Selezionare una parola particolare e scrivere il suo significato a margine, quindi verificare la sua definizione con il dizionario Kindle.**
- **Utilizzare il negozio Amazon Kindle per esplorare i diversi "generi" e i diversi modi di classificare i libri.**
- **Guardare la sinossi del libro e quindi scriverne una da soli per un libro a scelta**
- **Un'altra facile (e favolosa) idea è quella di salvare storie per bambini in file PDF e caricarle su un Kindle per gli altri bambini.**

USA SKYPE!

ETÀ 7+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Skype è un mezzo di comunicazione sorprendentemente facile da utilizzare e, per la maggior parte dei casi, più sicuro di altri mezzi di comunicazione come i telefoni e le e-mail. È possibile avviare una chat, utilizzare il telefono, la video chiamata se si dispone di webcam, inviare file ed effettuare chiamate di gruppo. Le possibilità sono infinite e gli insegnanti sono sempre alla ricerca di nuovi modi per sviluppare le competenze degli studenti. In questa attività, l'insegnante apre la scuola al mondo, sebbene abbia il completo controllo di tutto ciò che riguarda la didattica, dell'apprendimento e la sicurezza.

ATTIVITÀ

Per prima cosa è necessario creare un account Skype - è gratis ed è facile. Avrai bisogno di scaricare il software, ma la guida in dotazione è infallibile. Accedi al tuo account e clicca su *Aggiungi contatto*. Ti verrà chiesto di fornire l'indirizzo e-mail della persona che vuoi aggiungere. È una buona idea iniziare la vostra lista di contatti con l'aggiunta di altre classi nella stessa scuola, colleghi, classi in altre scuole e persone opportunamente selezionate - es. il bibliotecario locale. Gli alunni NON hanno bisogno di propri account.

Le persone che hai aggiunto riceveranno una notifica (che essi possono accettare o meno) che chiede loro di accettarti come contatto,. Nella maggior parte dei casi avrai già parlato con loro, controllato che siano disponibili e, soprattutto, che abbiano Skype!

Quando i contatti hanno accettato la tua richiesta e ti hanno aggiunto alla propria lista di contatti, clicca su "Chiama" accanto al contatto scelto. Avrai bisogno di definire precedentemente con il tuo contatto un orario prestabilito per la chiamata. Abbiamo usato la lavagna interattiva, due computer portatili e una webcam per mostrare a due classi come utilizzare skype.

Nella nostra lezione, l'insegnante ha voluto far sviluppare agli alunni la comprensione delle differenze geografiche tra la città dell'entroterra, dove si trovava la loro scuola e una città di mare. Gli insegnanti delle due scuole hanno programmato una serie di interviste Skype al fine di sviluppare la comprensione da parte degli studenti dei diversi ambienti.

Gli studenti avevano già elaborato alcune domande e ogni classe ha posto le proprie. Di fronte ad una domanda, gli studenti sono stati autorizzati ad alzare la mano se si sentivano di poter rispondere. Durante l'intervista, agli studenti è stato chiesto di annotare le risposte.

Nelle settimane successive, le altre chiamate sono state fatte in modo tale che gli studenti approfondissero e indagassero ulteriormente il tema con più domande e richieste. Per terminare l'unità di lavoro, ogni classe ha presentato il proprio progetto tramite Skype.

RISORSE NECESSARIE

- Un account Skype
- Una connessione internet con le giuste porte aperte (80 e 443)
- Una web-cam se si desidera fare una video chiamata (raccomandata)

VALORE AGGIUNTO

- Il mondo è letteralmente la vostra aragosta ... voglio dire ostrica.
- Applicazione senza fine (vedi sotto)
- Sviluppa abilità che non possono essere sviluppate attraverso altri mezzi di comunicazione elettronica - es. l'e-mail è "statica" mentre skype è un sistema vivo e richiede agli studenti di pensare con la propria testa.
- Hai il controllo del canale di comunicazione in ogni momento.

SUGGERIMENTI

- Dopo aver impostato l'account, diventi effettivamente il "custode" dello stesso. È possibile scegliere chi aggiungere ai tuoi contatti e si avrà il controllo su ogni chiamata effettuata o ricevuta. Non è possibile ricevere chiamate indesiderate e quando si è disconnessi non si possono ricevere chiamate.
- Se ti basta avere un solo contatto nella tua lista, che sia una persona che conosci da 30 anni, che sia anche un insegnante e che magari insegna nella classe di fianco... va bene, è un inizio!
- In primo luogo effettua una chiamata di prova, soprattutto per controllare la connessione Internet. Se la chiamata video si interrompe o si scollega, potresti optare per una chiamata "solo audio" o una sessione di chat.
- Skype rientra nella categoria di software chiamata "Voice over Internet Protocol" (VoIP). Ce ne sono altri come ad esempio: PhonePower, Lingo, Vonage.
- Un problema potrebbe essere che il tuo server blocchi l'accesso a Skype. Skype è una di quelle applicazioni che funziona attraverso internet, ma non sul "world wide web". Maggiori informazioni su questo nella sezione "Sicurezza". Per vedere come il resto del mondo utilizza Skype in classe consulta https://education.skype.com, 43.000 insegnanti non possono sbagliare!

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Praticare una lingua straniera;**
- **Confrontare modelli climatici a livello nazionale e globale;**
- **Impostare quiz internazionali o giochi di parole;**
- **Fare dibattiti tra diverse scuole;**
- **Dove siamo: collegamento con una scuola sconosciuta, gli studenti devono scoprire la loro posizione attraverso indizi e indovinelli;**
- **Incontri via Skype tra insegnanti e genitori; perchè no?**
- **Intervista ad artisti, scrittori, atleti e alle persone della comunità che hanno 10 minuti di tempo, ma che vivono lontano per visitare la classe..**
- **http://edudemic.com/2012/11/online-colleges-50-creative-ways-to-use-skype-in-the-classroom/ per caricare più idee;**
- **Usare Skype per imparare delle competenze - si può trovare qualcuno che può mostrare alla classe come fare una torta, lavorare un legno, utilizzare un iPad, ecc.**

INVENTA IL TUO CARTONE ANIMATO!

ETÀ 7+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Attraverso questa attività, gli studenti analizzano come scrivere un libro in stile fumettistico. Apprenderanno come usare i dialoghi per esprimere le proprie idee e creare storie divertenti ed originali. Questo è particolarmente utile per studiare le sequenze e la trama di una storia.

ATTIVITÀ

L'insegnante chiede agli alunni di portare a scuola i loro fumetti preferiti. Si discutono le tecniche tipiche usate nei fumetti come ad es. i diversi tipi di discorsi, la collocazione dei personaggi in relazione alle scene e all'ordine delle stesse.

Gli alunni vengono divisi in piccoli gruppi e si chiede loro di creare una situazione in "Creaza Cartoons" scegliendo uno sfondo, i personaggi e i loro caratteri. Questo è molto facile da fare, ma se servono ulteriori istruzioni, usa il tutorial (indirizzo web riportato sotto). (*)

Quando i fumetti saranno completati, gli studenti potranno stamparli per creare fantastici libri!

RISORSE NECESSARIE

- www.creaza.com (strumento web 2.0, non è necessaria l'installazione, ma solo la registrazione)
- Tutorial : www.creazaeducation.com/cartoonist

VALORE AGGIUNTO

- Imparare a lavorare in gruppi, rispettando le idee altrui
- Esplorare le capacità di uno strumento nuovo
- Imparare a lavorare con le ICT

SUGGERIMENTI

Più il gruppo è piccolo, più spazio avranno gli allievi per contribuire al fumetto. Si raccomanda di creare gruppi con non più di 4 allievi (l'ideale è un gruppo formato da 2 allievi).

Gli studenti con difficoltà linguistiche possono beneficiare dell'utilizzo di questi strumenti lungo il corso di questa attività:

- www.clasohm.com/lmt/en/ (previsione della parola)
- www.wordtalk.org.uk/Home/ (testo da leggere + dizionario parlante)
- www.ghotit.com/ (controllo ortografico e grammaticale contestuale)

SICUREZZA

Si deve ricordare agli studenti di non usare informazioni personali nei loro cartoni.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Sviluppo delle abilità di editazione attraverso la valutazione, la modifica e la pubblicazione dei lavori altrui. Rivedere storie personali utilizzando i personaggi forniti.**
- **Creare nuove storie e favole, ad es. Cappuccetto Rosso incontra i tre porcellini.**
- **Per studenti più grandi, si può provare www.toondoo.com poiché ha più funzioni**

LA STORIA CON IMMAGINI

ETÀ 8+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

History Pin è uno strumento online che ci permette di aggiungere e annotare foto di diversi periodi storici della mappa del mondo. Esso può quindi essere utilizzato come archivio fotografico a scopo di ricerca.

ATTIVITÀ

Fai conoscere agli studenti History Pin. Ci piace digitare "Titanic" nella casella di ricerca e mostrare loro ciò che è stato postato! Naturalmente lo troveranno molto coinvolgente!

In secondo luogo, concentra l'attenzione sulla vostra zona. Parla delle foto già presenti e di quello che manca! I risultati variano da località a località, ma come regola generale, più grande è la città in cui vivi più foto ci saranno.

Spiega alla classe che il compito è di esaminare una foto, un'immagine o un pezzo di informazione che vorrebbero segnalare "sulla mappa". Va bene per pubblicare immagini raffiguranti la loro storia familiare; ad es. una foto dei loro nonni, la casa in cui vivono e così via, ma avranno bisogno dell'autorizzazione da parte dei genitori!

In aggiunta a questo, si può anche andare in libreria, al museo della città o in comune e chiedere alcune immagini da aggiungere alla tua mappa. Anche le redazioni dei giornali locali sono dei posti utili per documentarsi.

Infine, gli alunni raccoglieranno le informazioni che andranno nei testi e caricheranno online il testo e le immagini su www.historypin.com. C'è un ottimo tutorial sul sito che mostra in modo molto semplice come farlo (Si crea l'account gratuito o si consente agli studenti di farlo).

RISORSE NECESSARIE

- Accesso internet
- Immagini salvate in formato jpg o png

VALORE AGGIUNTO

È raro trovare una tale varietà di testimonianze storiche tutte riunite in un unico luogo. Questo software sta dimostrando di essere una risorsa importante per la ricerca generale sui luoghi e sulle persone che ci vivono (o ci hanno vissuto). È importante sottolineare il fatto che offre agli studenti l'opportunità di esplorare la storia consultando fonti primarie.

SUGGERIMENTI

Scegli fotografie chiare e incoraggia gli studenti a non pubblicare duplicati sul sito.

SICUREZZA

Si consiglia di stare attenti con la condivisione delle foto. Occorre ottenere il permesso per la loro pubblicazione, a meno che non siano esenti da diritto d'autore. Ovviamente, non c'è nessun problema con le foto personali - è sufficiente il consenso dei genitori.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- È possibile aumentare la difficoltà attraverso l'inserimento di video o audio - es. un colloquio con la nonna o un video di una visita della scuola in un luogo di interesse storico.
- Scaricare 2 o più foto dello stesso luogo scattate in periodi diversi. Esegui la funzione "Spot the Difference" e vedi quanti cambiamenti ci sono. Incoraggiare gli studenti a trovare delle spiegazioni per le differenze rilevate.
- Effettuare una raccolta di fotografie che mostrano oggetti simili e l'evoluzione delle loro caratteristiche nel corso degli anni ad esempio, "autobus", "giocattoli", "vestiti".

BIBLIOTECA VIRTUALE

ETÀ 8+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Shelfari è un grande risorsa online multi-funzione che gli studenti possono utilizzare per creare una biblioteca virtuale con tutti i libri che hanno letto, che stanno leggendo o che vorrebbero leggere. Dopo aver letto un libro possono scrivere una recensione e condividerla con altre classi e/o scuole presenti nella loro lista di "Amici". Possono anche utilizzare la funzione di ricerca libri su un tema o su un autore particolare. È un ottimo modo per gli studenti di pubblicare i loro lavori (recensioni di libri) e decidere quali libri leggere sulla base delle recensioni di altre persone. I dibattiti possono diventare molto vivaci!

ATTIVITÀ

Vai su www.shelfari.com/ e fai clic su registrazione. Crea un profilo (abbiamo usato "Una classe" per il nostro!), fornisci un indirizzo e-mail e crea una password. Si consiglia di NON condividere quest'ultima con gli studenti se non si vuole far accedere gli stessi da casa.
Al fine di creare la biblioteca della classe, è possibile chiedere ad ogni studente di scegliere il suo libro preferito o, attraverso un voto di classe, creare una Top 10. È possibile estendere le possibilità di apprendimento chiedendo loro di scrivere una recensione del libro/i scelto.

Utilizza la casella di ricerca per trovare i libri sul database e "aggiungerli" alla biblioteca virtuale. Il processo di revisione verrà attivato ogni volta che si aggiunge un nuovo libro, ma nessuna delle informazioni richieste è obbligatoria, così si possono includere tanti libri quanti se ne desidera. Abbiamo deciso di includere una breve recensione, una valutazione e un "tag" per la ricerca (di per sé un vero e proprio esercizio di vocabolario). È possibile "saltare" qualsiasi parte che venga ritenuta non necessaria o troppo difficile per gli studenti.

Una volta fatto questo, è possibile utilizzare Shelfari per una miriade di altri scopi. Ci sono solo 4 sezioni nella parte superiore della pagina del tuo profilo e sono tutte abbastanza auto-esplicative: pagina iniziale, profilo, libri e comunità. La "pagina iniziale" ti porta alla home page, la sezione "Profilo" ti porta sul tuo profilo nel quale puoi aggiungere, rimuovere o modificare i libri sullo scaffale. La sezione "Libri" consente di cercare i libri. La "Community" consente di contattare gli altri o vedere ciò che gli altri individui/gruppi stanno leggendo o dicendo sui libri.
Usare Shelfari è come accedere alla più grande libreria online del mondo direttamente dalla tua classe!

RISORSE NECESSARIE

- Accesso internet.
- Un indirizzo di posta elettronica.
- www.Shelfari.com

VALORE AGGIUNTO

Gli studenti possono pubblicare i loro elaborati in forma di recensione e possono accedere alle tendenze nazionali ed internazionali nelle abitudini di lettura. Inoltre, consente loro di condividere le loro esperienze di letteratura con il mondo. Considerando che la lettura è sempre stata una bella esperienza individuale, questo software offre agli studenti la possibilità di vedere su come il mondo della letteratura stia cambiando nel XXI secolo. La grafica è altrettanto accattivante – è possibile vedere il libro!

SUGGERIMENTI

Verifica, se necessario, le recensioni degli studenti, la correttezza dell'ortografia e della grammatica. Puoi farlo anche dopo l'inserimento dei libri da parte degli utenti - basta cliccare su "modifica". Si consiglia agli studenti di limitare la loro opinione a 100 o 200 parole. Crediamo che questo li incoraggi ad essere molto più concisi e li aiuti ad affinare le loro abilità di scrittura. Inoltre, commenti prolissi possono essere molto scoraggianti. È preferibile far scrivere brevi trafiletti invece che lunghe recensioni. Studiare i riassunti dei libri che hanno in classe aiuterà gli studenti a capire questo genere di scrittura. È inoltre pos- Kindle - clicca iniziale e clicca

SICUREZZA

Come suggerito sopra, è meglio mantenere la password privata e non usare il proprio account personale Amazon (Shelfari è di proprietà di Amazon.com) per accedere a Shelfari in classe. Se si desidera contattare altri utenti, occorre organizzarsi prima con i colleghi della tua scuola o di altre istituzioni educative. È preferibile non interagire con utenti sconosciuti.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Recensioni di libri
- Discuti i tuoi libri preferiti con altri studenti
- Se hai già utilizzato Wordle, perché non chiedi agli allievi di creare un Wordle che utilizza i tag creati per i loro libri preferiti? È possibile strutturare un quiz "Indovina il libro" in cui gli alunni devono indovinare quale libro è rappresentato dal tag di Wordle!
- La tua classe ha impostato un profilo per i bambini più piccoli, es. "Asilo"? Che libri hanno letto quando avevano quell'età? Quali ricordano? Inserire la sezione con i libri consigliati, recensiteli e condivideteli con i genitori degli studenti.
- Intervista delle persone nate in ogni decennio dalla fine della guerra (anni '50, '60, '70, '80 e '90.) Ogni bambino potrebbe intervistare qualcuno nella sua famiglia o un vicino di casa. Quando erano bambini, quali libri hanno amato? Sono cambiate le tendenze? A che età si inizia a leggere libri per "adulti"? Scopri il costo relativo ai libri di allora e di oggi. Imposta, ad esempio, un profilo degli anni '50 e riempi la sezione con i libri per bambini di quel periodo. Leggete uno dei libri.

LA NOSTRA AULA 3D

ETÀ 8-11 ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Photosynth è un potente set di strumenti per l'acquisizione e la visualizzazione del mondo in 3D. È possibile condividere le tue creazioni con gli amici sui social media, pubblicarli sul web o incorporarli nel tuo blog o sito web. In questa attività, gli studenti creano una fotografia a 360° della propria aula e la pubblicano sul sito della scuola.

ATTIVITÀ

Spiega agli studenti che verranno prese alcune foto della loro classe al fine di riunirle in modo da avere immagini panoramiche a 360°. Può essere utile mostrare loro alcuni esempi sul sito Photosynth. Spiega loro che, al fine di permettere al software di creare l'immagine, dovranno fornire il materiale in uno specifico formato; es. ogni foto deve avere alcune sezioni in comune (sovrapposizione) con la seguente in modo da poter fare immagini a 360°. Avranno bisogno di scattare 10 foto ogni 3m.

Dividi gli studenti in gruppi e spiega loro che ogni gruppo sarà incaricato di scattare le foto a una parte specifica (3-6m a seconda del numero di studenti e gruppi) della classe.

Mostra agli studenti come scattare le foto con una macchina fotografica digitale e come utilizzare il visualizzatore di immagini sulla fotocamera per valutare la qualità di ogni foto.

Una volta fatto, carica tutte le foto in una cartella, elimina quelle che non sono necessarie (ci saranno sempre una o due foto inutilizzabili!).

Per iniziare sarà necessario installare l'"Image Composite Editor" e l'applicazione Photosynth. Basta seguire le istruzioni sul sito! Una volta istallato, vai alla pagina "create" e segui le istruzioni per creare l'immagine. Indicazioni e informazioni più dettagliate sono disponibili qui: http://photosynth.net/help.aspx

Una volta terminato, pubblica la foto su: sito della scuola, blog, wiki della classe o Glog. Gli studenti possono condividere la loro classe con genitori, amici e bambini di altre scuole. Trova altre foto di classe a 360° digitando "classe" nella casella di ricerca sul sito Photosynth.

RISORSE NECESSARIE

- Fotocamera digitale
- Accesso ad internet
- http://photosynth.net/default.aspx

VALORE AGGIUNTO

Questo software permette agli studenti di creare sofisticate immagini a 360° di luoghi e immagini multi-angolo, che i ragazzi possono utilizzare nei progetti, nelle presentazioni e nei social media. Alcune delle caratteristiche del sito sono specifiche per Photosynth.

SUGGERIMENTI

Ricordarsi di ricaricare la fotocamera! È meglio non affrettare il processo e magari permettere agli studenti di sperimentare, in primo luogo, con la macchina fotografica. Aiuta molto far capire agli studenti l'importanza di avere una "continuità" di fotografie: per cui può essere utile collocare un contrassegno sul pavimento per indicare dove scattare ciascuna fotografia.

Impostare la fotocamera e la funzione di zoom informando gli studenti di non cambiare le impostazioni!

SICUREZZA

Se gli studenti appaiono nelle immagini, assicurati di avere il permesso dei genitori prima di caricarle sul web.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- www.youtube.com/watch?v=bQsbi1uDkrE per ulteriori idee
- Per creare favolosi lavori artistici usando le vostre fotografie, prova www.befunky.com . Gli studenti possono creare immagini pop-art, aggiungere effetti speciali, immagini clipart, balloon per le proprie fotografie. Se utilizzate un Mac è possibile utilizzare Photobooth, che è simile.
- Guarda una foto di "le ninfee" di Monet! Le immagini che vediamo sulle cartoline lo fanno sembrare piccolo e piatto. Gli originali (x2) sono a Parigi e sono fatti con Photosynth. www.nytimes.com/2006/05/16/arts/design/16oran.html?_r=0

INVIATO SPECIALE

ETÀ 5-9 ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

I bambini imparano a strutturare la propria giornata e a sviluppare la loro consapevolezza cronologica in un contesto reale. Essi hanno anche la possibilità di valutare le attività della giornata e di condividerle con gli altri attraverso un giornale on line.

ATTIVITÀ

Crea un calendario dei lavori in modo che una volta al mese uno studente assuma il ruolo di "Fotografo del giorno". Il fotografo ottiene un cappello speciale e un cartellino con la scritta *"Reporter"*. Il ruolo del fotografo è di documentare le attività della giornata con la macchina fotografica. All'ora di pranzo (o vicino alla fine della giornata, se avete tempo!) l'insegnante caricherà le foto sul computer. Nel pomeriggio la classe può visualizzare le foto e discutere cronologicamente gli eventi del giorno sotto la supervisione dell'insegnante. Gli studenti trovano divertente vedere sé stessi lavorare e giocare... e non importa se alcune delle foto sono sfocate o scattate male, sembra che questo sia ancora più divertente!

RISORSE NECESSARIE

- Tablet o fotocamera
- Programma di acquisizione di immagini
- Lavagna bianca interattiva

VALORE AGGIUNTO

Abbiamo riscontrato che fare il riassunto degli eventi della giornata non solo migliora la memoria, ma incoraggia anche i bambini a raccontare ai genitori quello che hanno fatto a scuola in quel giorno - piuttosto che dire "non mi ricordo"!

SUGGERIMENTI

Gli studenti possono scattare foto per mezza giornata o per l'intero giorno, ma è necessario limitare tale periodo, ad esempio, ai primi minuti di una lezione, in caso contrario l'attività può essere controproducente. Ricordati di chiedere loro di scattare fotografie durante la ricreazione e il pranzo. Si può lavorare in autonomia o si può chiedere ad uno studente più grande di aiutare il Reporter.

I primi scatti saranno inutilizzabili in quanto i bambini non utilizzeranno le funzioni della fotocamera in modo appropriato o metteranno un dito sopra l'obbiettivo! Tuttavia, questi sono insegnamenti importanti e dovrebbero essere discussi in plenaria:
Accertati che le batterie della fotocamera siano cariche e correttamente funzionanti. È un peccato avere la fotocamera non funzionante se gli studenti desiderano utilizzarla!
Assicurati che tutti i bambini abbiano la possibilità di essere "Reporter".
Se non hai tempo durante il pranzo o nel pomeriggio di caricare le immagini, effettua tale operazione dopo la scuola e riguardate le foto la mattina seguente prima di nominare il "Reporter" del giorno successivo.

SICUREZZA

Se si decide di caricare le foto degli studenti su Internet, assicurati di avere il permesso dei loro genitori.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Prova a mettere le immagini in una presentazione PowerPoint poi, come promemoria delle attività della giornata, è possibile scrivere i commenti dei bambini sulle diapositive. Carica la presentazione su Slideshare (www.slideshare.net) e utilizza il codice apposito per aggiungere la presentazione al blog di classe o della propria scuola, o semplicemente condividi le credenziali di accesso con i genitori. È anche possibile aggiungere commenti audio (su Slideshare!). In alternativa, utilizzate www.picasa.google.com
- Utilizza www.fodey.comwww.inthepaper.co.uk per trasformare i reportage in giornali. Software fantastico, gratuito, facile da usare, in grado di creare dei giornali dai reportage e dalle fotografie.

IMPARA A SCOPRIRE

ETÀ 10-12 ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

"Comic Life" è uno dei nostri software preferiti per le scuole primarie. Si tratta di uno dei pochi software a pagamento che proponiamo (25€ dopo il periodo di prova gratuita), ma vale ogni centesimo speso. È una risorsa eccellente per sviluppare la maggior parte delle forme di scrittura descrittiva. È anche un ottimo modo per introdurre i concetti attinenti alle seguenti attività pratiche, ad esempio come suonare strumenti musicali, le regole del gioco del calcio, ecc. Ci piace usarlo per pianificare esperimenti scientifici - di solito un lavoro di routine per i bambini, che fatto in questo modo effettivamente li entusiasma!

ATTIVITÀ

Dopo aver deciso di lavorare su una particolare ricerca scientifica, es."Quali bevande contengono più zucchero?", discuti con gli studenti le caratteristiche di un fumetto – es. nuvolette, discorso, finestre di dialogo, fermo-immagini. Se non hanno familiarità con la cosa è possibile fornire esempi di fumetti per bambini, ad esempio Manga.

Spiega loro che stanno per scrivere e pianificare la loro ricerca sotto forma di fumetto. Discuti con loro i vantaggi di utilizzare questo genere espressivo, ad esempio, la combinazione di immagini facili da seguire con testo informativo, chiaro, semplice, divertente, non troppo prolisso!

Con l'aiuto della lavagna interattiva, si può mostrare a tutta la classe un breve tutorial sull'utilizzo del software. In alternativa, è possibile utilizzare un PC e dare lezioni di gruppo. Il software è così interattivo e facile da usare che basta giocarci un po' per apprenderne l'utilizzo. La maggior parte degli studenti dagli 8 ai 10 anni sarà in grado di utilizzarlo con sicurezza in circa 10 minuti. Anche noi insegnanti possiamo imparare ad utilizzarlo in circa 20 minuti!

Nel frattempo, è una buona idea chiedere agli studenti di creare uno storyboard del loro cartone animato. Il cartone animato della loro ricerca scientifica (su carta). In questo modo, si può decidere il tipo di immagini di cui avranno bisogno, dove inseriranno i riquadri narrativi e ciò che il testo dovrà includere. Quando avranno prodotto un progetto efficace, potranno iniziare a crearlo utilizzando il software scelto (il nostro è Comic Life, ma ti ricordiamo che ce ne sono altri). Una volta finito, i coetanei possono scambiarsi i progetti al fine di ottenere dei feedback. Se all'inizio del processo sono stati impostati criteri corretti, il lavoro risulterà facilmente eseguibile e incredibilmente efficace.

Gli studenti, se necessario, dovrebbero essere autorizzati a modificare/creare ex novo il proprio lavoro.

RISORSE NECESSARIE

- Carta su cui riportare il proprio progetto.
- Software appropriato - abbiamo usato Comic Life: è favoloso, disponibile per Mac e Windows e gratuito per un mese, dopo di che si deve pagare una piccola somma, circa 25€, cifra molto economica per le possibilità che offre; ma se fate tutto quello che volete entro il primo mese, non c'è nessun costo! http://comic-life.en.softonic.com/
- Fotocamere digitali: se gli alunni vogliono creare delle scene, fotografare e caricare le loro immagini al fine di includerle nel progetto (in alternativa avranno bisogno di accedere al web per avere immagini appropriate).
- È inoltre possibile utilizzare programmi come PowerPoint, sia per visualizzare le pagine create su Comic Life che per creare una presentazione didattica.

VALORE AGGIUNTO

Per noi, il valore aggiunto di Comic Life è rappresentato da:

- I bambini che non si esprimono facilmente n modo artistico o trovano difficoltà a scrivere, ameranno essere in grado di produrre un lavoro dall'aspetto professionale.
- Il programma è molto facile da usare e i bambini possono iniziare in pochi minuti. La maggior parte di loro avrà bisogno di un sostegno limitato. Ho usato il programma con bambini di 8/9 anni con nessuna istruzione se non quella di concedere loro 10 minuti di pratica con esso. Su una classe di circa 20 alunni, almeno i due terzi non hanno avuto bisogno di aiuto!

[Inizialmente, essi si concentreranno probabilmente sulla scelta di un "modello", trascineranno fotografie, aggiungeranno didascalie e fumetti, ecc; ogni volta che lo usano, scopriranno più funzioni]

- Ci sono molti modi per esportare il prodotto finito (direttamente su un sito web, come immagini da archiviare sul computer, ecc).
- È divertente da usare e da leggere. Per esempio, la maggior parte dei bambini trova l'organizzazione e la scrittura di una ricerca scientifica abbastanza noiosa e le loro relazioni diventano stereotipate e ripetitive. La creazione di un fumetto è un modo nuovo e accattivante di presentare i loro risultati senza compromettere le competenze previste dal curriculum, integrate nell'attività (ad esempio l'identificazione delle variabili può essere inclusa nei riquadri per la narrazione).

SUGGERIMENTI

I bambini possono lavorare su questa attività in coppia (per sviluppare le capacità di collaborazione) o singolarmente se si vuole sviluppare la capacità di lavorare in modo indipendente. Dipende anche dalle TI (tecnologie dell'informazione) a disposizione nella scuola, se si dispone di un numero sufficiente di PC (o simili) per ogni studente/coppia di studenti. Se si dispone di un PC per ogni classe, è possibile creare un calendario in modo che si possa assegnare agli individui o alle coppie un proprio turno di lavoro. Considerato che il lavoro di preparazione è stato fatto prima, con un'efficace programmazione abbiamo visto che la maggior parte dei bambini tra i 10 - 12 anni può completare il fumetto in 30-50 minuti.

SICUREZZA

100% sicuro. Gli studenti non possono comunicare con altri utenti.

ALTRE OPPORTUNITÀ

Altre idee per usare Comic Life:

- **Creazione di biglietti di auguri per tutte le occasioni**
- **Mantenere un diario su cosa gli studenti hanno fatto durante la settimana**
- **Raccontare una vicenda storica o caricare fotografie di personaggi storici e aggiungere fumetti su quello che possono dire gli uni agli altri.**
- **Descrivere le sensazioni e le emozioni - Il docente o i bambini raccolgono delle immagini come ispirazione (ad esempio un danno ambientale, i bambini nelle zone di guerra, ecc), quindi aggiungere una foto di sé stessi con una "casella di testo"; scrivere nella casella di testo che cosa l'immagine li ha indotti a pensare o sentire.**
- **Riassumere il dialogo e raccontare una storia o giocare con le loro parole.**
- **Fare delle presentazioni accattivanti con PowerPoint / Keynote**
- **Progettazione di una sezione personale - i bambini hanno scritto il proprio nome, scelto un tipo di carattere, i colori, lo sfondo, ecc, poi li hanno usati per etichettare i loro lavori.**
- **Creazione di elementi grafici da proiettare sul muro!**
- **Lasciare che i bambini disegnino le immagini, effettuino la scansione, carichino le loro immagini e creino le proprie storie illustrate**
- **Rappresentare tutti gli eventi in sequenza. Abbiamo usato tale pratica anche nella danza - fotografare le sequenze di danza popolare e la loro messa in sequenza con delle spiegazioni narrative.**
- **Utilizzare alcuni dei modelli non lineari, creando manifesti per pubblicizzare eventi scolastici (colpisce sempre i genitori!)**
- **Discutere i modelli stessi - ad esempio ci sono fumetti, manga, modelli di super-eroe. Promuovere interessanti conversazioni su ciò che li rende diversi.**
- **Esercizi di grafica sui caratteri scelti, sui colori per rappresentare le immagini e le azioni - ad esempio: Quali tipi di carattere si rifanno ad uno stile vecchio? Quale utilizzeresti per il titolo di una foto di un computer? Una roccia spaziale? Un dinosauro? Un film horror? Ecc.**
- **Digitare una parola nuova che hanno imparato (per esempio la scorsa settimana, nell'ultimo libro che stanno leggendo, ecc) in caratteri allungati, ruotati, ampliati. Parlare di trasformazioni in matematica.**

DIVENTA UN INSETTO

ETÀ 3-7 ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questa è una rapida introduzione all'utilizzo delle fotocamere e videocamere digitali. Gli studenti fanno finta di essere degli insetti e registrano un viaggio attraverso gli occhi dei loro mini-animali. Essi, quindi, possono utilizzare i loro filmati per pubblicare un video (con musica di sottofondo) su Internet.

ATTIVITÀ

A seconda dell'età e del numero di telecamere, l'attività si potrebbe svolgere con piccoli gruppi o con tutta la classe.

Utilizza una semplice macchina fotografica video o telefono cellulare e dite agli studenti di fare finta di essere coleotteri, farfalle o un altri insetti a loro scelta! I coleotteri (e coloro che hanno scelto di impersonare gli altri insetti camminatori) prendono una camera e strisciano in terra attraverso l'erba mostrando cosa quegli insetti potrebbero vedere. Le farfalle (o quelli che hanno scelto di essere insetti volanti) si alzano il più possibile e si muovono come se volassero con la loro macchina fotografica, cadendo su fiori luminosi. Proietta i video in modo che gli studenti possano vedere anche i filmati degli altri.

Carica i filmati sul computer e, se vuoi, modificali tutti insieme. È possibile utilizzare i-Movie, Movie Maker o qualcosa di istantaneo come Animoto.

Lascia scegliere agli studenti una musica per i loro video e permettete loro di aggiungerla come colonna sonora. Consiglia loro di aggiungere dei titoli al proprio video.

Pubblica i lavori su You Tube se desideri mostrare il lavoro ai genitori dei ragazzi.

RISORSE NECESSARIE

- Una videocamera o un cellulare che effettua dei video, un computer o altri dispositivi. Se si desidera modificare il lavoro finale è necessario anche avere un software di elaborazione video, integrato nel dispositivo o scaricato come applicazione (se avete bisogno di informazioni sull'utilizzo di tale software, controllare l'unità "Ciak si gira" in questo manuale).

VALORE AGGIUNTO

Chiediamo spesso ai giovani studenti di immaginare le cose dal punto di vista di un uccello in volo, ma è un concetto difficile per loro. In questa attività, non solo si arriva a "vivere" questa esperienza, ma si riesce anche ad interagire con esso come se fosse un gioco di ruolo. Questa idea viene rafforzata dal fatto di guardare i propri video modificati e rappresenta anche una buona introduzione per parlare di programmi e mappe.

Troppo spesso il video viene utilizzato per la registrazione di un evento, ad esempio un gioco a scuola. Non c'è niente di sbagliato in questo, ma abbiamo davvero bisogno di pensare a come usare la tecnologia in modo creativo per permettere di fare cose che non si potevano fare prima.

SUGGERIMENTI

Assicurati che le fotocamere abbiano la batteria carica e che l'area di lavoro sia sicura, cioè che non ci siano vetri rotti, ecc. Assicurarsi che gli alunni sappiano usare la videocamera. Se hai intenzione di aggiungere della musica assicurati che sia priva di copyright.

SICUREZZA

Se il lavoro riproduce immagini di bambini deve essere autorizzato dai genitori.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Lascia che gli studenti utilizzino le macchine fotografiche per scattare qualche foto di lumache, scarafaggi, farfalle o scegliete un'immagine di una farfalla su "Google immagini". Trasforma la foto in un foglio da colorare utilizzando "iPhoto" o "Picasa" (spostare l'esposizione, il contrasto e la nitidezza fino al massimo e la saturazione al minimo.).
  Stampa quelle in bianco e nero in diverse dimensioni.
  Lascia che gli studenti copino i colori dagli originali (se stanno apprendendo i colori) o li colorino come vogliono.
  Tagliali e applicali in una parete o su un bastone di bambù e per poi piantarli in giardino. Ai ragazzi piace molto elaborare le proprie immagini. Anche i bambini di 6 anni possono farlo!
- Se è troppo bagnato per strisciare sull'erba, potete provare ad applicare una videocamera sulla parte anteriore di una macchina giocattolo, spingendola intorno una città fatta col lego o a un villaggio fatto di spazzatura.
- Lascia che i bambini di età superiore facciano un cortometraggio di luoghi, persone e oggetti della scuola, ma camminando sulle ginocchia mentre riprendiamo con la fotocamera. Questo è approssimativamente il punto di vista degli studenti più giovani. Prova ancora "considerando" persone più alte o armadi. Come appare la scuola se uno ha queste dimensioni? È un posto spaventoso?

FAI IL CUOCO!

ETÀ 4-6 ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Una delle cose che caratterizza il luogo in cui viviamo sono le ricette e i piatti locali. In questa attività, gli studenti sviluppano le loro ricette tradizionali, frutto della tradizione familiare e della cucina casalinga. Le loro ricette vengono quindi caricate su un blog di classe.

ATTIVITÀ

Il primo passo è di ricercare alcuni piatti locali, regionali o nazionali - ancor meglio se si può organizzare una sessione di degustazione! Discutere gli ingredienti e capire quali rendono il piatto dolce, salato, piccante, ecc. Spiega alla classe che sceglieranno un piatto/ricetta e la re-inventeranno per farla propria, cambiando un ingrediente. Così, per esempio, la maggior parte dei paesi ha le loro versioni di brodi, minestre o stufati. Gli studenti aggiungeranno/modificheranno un ingrediente, forse includeranno anche una verdura di un altro paese, es. la zucca.

La classe dovrà creare un foglio di ricette attraverso la ricerca su internet di ingredienti e immagini dei loro piatti. Ecco una classe al lavoro: http://www.youtube.com/watch?v=hZJQhZXC-zY&list=UUtFkoZr-mhvrgujIxsK4mSA&index=9&feature=plcp

Se, per esempio, gli studenti hanno bisogno del "latte" per fare la ricetta, possono digitare la parola in un motore di ricerca, cercare le "immagini" adatte, sceglierle e scaricarle. Non rimane allora che constatare la quantità di ogni ingrediente (può essere necessario aiutarli su queste informazioni).

Quando si dispone di tutte le immagini, utilizza una lavagna interattiva per scrivere ogni passo della ricetta e per aggiungere le immagini che hanno scaricato. www.youtube.com/watch?v=b7cVrKfcYtM&feature=player_embedded

Una volta che la ricetta è completa, caricala in un blog con un messaggio indirizzato ai genitori degli studenti, dando loro l'URL del blog e invitandoli a cucinare la ricetta a casa con i loro figli. Incoraggiali a scattare foto dei bambini mentre stanno cucinando. Invita i genitori a spedire le foto a scuola.

Utilizza la lavagna interattiva per aprire le e-mail dei genitori e permettere ai bambini di caricare le foto nel blog della classe.

Se non si dispone di un blog in aula, è possibile utilizzare Moodle o impostare un Glog. La lezione "GLOG It!" spiega come eseguire questa operazione.

RISORSE NECESSARIE

- Una lavagna interattiva.
- e-mail.
- Software per visualizzare i risultati, ad esempio il software di blogging, Glogster, Moodle.

VALORE AGGIUNTO

Questa attività è altamente motivante e interessante perché la famiglia è coinvolta nel processo di apprendimento e partecipa all'esperienza dello studente. Può essere molto utile utilizzarla per creare un migliore collegamento casa-scuola.

SUGGERIMENTI

È necessario informare in anticipo le famiglie di questa attività. Incoraggiateli ad entrare nello spirito delle cose e a vedere i propri figli come cuochi. È importante evidenziare il fatto che tutta la famiglia si può divertire.

È improbabile che tutti i bambini partecipino, ma non siate delusi in quanto tutti gli studenti avranno l'opportunità di partecipare alla preparazione e alla realizzazione del blog che ne deriva.

Date un'occhiata al blog di un insegnante: http://etapainfantil.blogspot.com.es/

SICUREZZA

Assicurarsi che le immagini dei bambini che dovranno essere pubblicate abbiano l'autorizzazione dei genitori.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Puoi caricare le attività in classe sul tuo blog una volta che è impostato. Glogster rappresenta un'ottima opportunità (vedi GLOG It!) e visualizza il seguente link http://nicdan.edu.glogster.com/butterflies/
- Trovare una scuola in un altro paese e scambiare le ricette.
- Fare un video illustrativo nel quale mostrare le istruzioni per la preparazione di piatti semplici.
- Utilizzare Twitter per gestire le relazioni, le domande/risposte, ad es. "Qual è il tuo piatto preferito?"
- Ripercorrere la "storia" di un ingrediente, ad esempio: latte o farina, dalle origini fino al suo utilizzo nella ricetta. Utilizzare You tube o la ricerca di immagini tramite web, elabora un video e collegali ai codici QR per raccontare la storia.
- Impostare una scheda Pinterest e invitare i bambini a pubblicare le immagini dei loro cibi preferiti.

DISTANZE E PERCORSI

ETÀ 9 -12 ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Google Earth è conosciuto già da un po' di tempo, ma continua a migliorare e offrire grandi opportunità di insegnamento interdisciplinare. In questo caso, abbiamo usato gli strumenti di misurazione "Line and Path" per trovare le distanze difficili da misurare (per comodità di scrittura, Google Earth verrà indicato come GE in questa attività).

ATTIVITÀ

Prima di iniziare, vai al sito Web di Google Earth. Se il software non è già installato, procedi - non è difficile e la versione base è completamente gratuita! Una volta scaricato si dovrebbe attivare immediatamente; in caso contrario fai clic sull'icona di GE sul desktop. Quando la finestra di GE si apre, chiudi tutte le finestre pop-up visualizzate a meno che non si voglia visionare il sito o conoscere gli strumenti aggiuntivi disponibili.

Chiedi agli studenti di sperimentare i controlli circolari nell'angolo a destra del riquadro. Dopo un po' di pratica, i controlli di rotazione e direzione saranno facili da usare! Gli studenti possono anche spostarsi con il cursore e il mouse - incoraggiali a prendere confidenza con l'interfaccia! Di loro di posizionare la zona della Terra che si sta indagando al centro della finestra (se dopo aver fatto questo la Terra continua a girare, fare clic nello spazio e dovrebbe smettere). Per ingrandire, far scorrere o fare clic sul dispositivo di scorrimento di ingrandimento sotto i controlli circolari. Continua a fare questo fino a raggiungere il livello di ingrandimento di cui avete bisogno.

La prima volta che si effettua questo esercizio, è meglio focalizzarsi su una attrazione conosciuta della tua zona in modo che i bambini possano visualizzare quanto questa sia grande in confronto alle sue dimensioni sulla mappa. Per cominciare, trova un elemento del territorio che abbia una forma regolare – ad esempio un campo di calcio locale - e chiedi ai bambini di misurarlo con la linea e gli strumenti di misurazione. Questa icona è nella parte superiore del riquadro e ha un piccolo righello blu.

Misurare il perimetro è facile, GE lo farà automaticamente. Questa azione può essere sufficiente in questa fase, e può essere applicata su altri elementi della stessa località.

Si può passare a forme irregolari come parchi, giardini o il cortile della scuola: spiega ai ragazzi che se hanno forme irregolari o curve, più sono i "punti" o le linee che compongono il perimetro più accurato sarà il calcolo. Chiedi loro di controllare questo aspetto da soli. Confronta le loro risposte con quelle delle altre persone.

A seconda dell'età e della capacità dei bambini, potresti iniziare a lavorare anche sul calcolo dell'area. L'area viene calcolata in modo molto simile. Inizia con un campo di calcio. Spiega agli studenti che dovrebbero prendere nota della lunghezza del lato, poi eliminarla e disegnare un'altra linea per ottenere una misura precisa per il secondo lato (come misurazioni consecutive vengono sommate tra di loro). Poi calcolare l'area ***a = l x b***.

(Se si vuole motivare gli alunni, chiedi loro di sottrarre la prima misura dal totale delle prime due parti, al fine di ottenere una seconda accurata misurazione)

RISORSE NECESSARIE

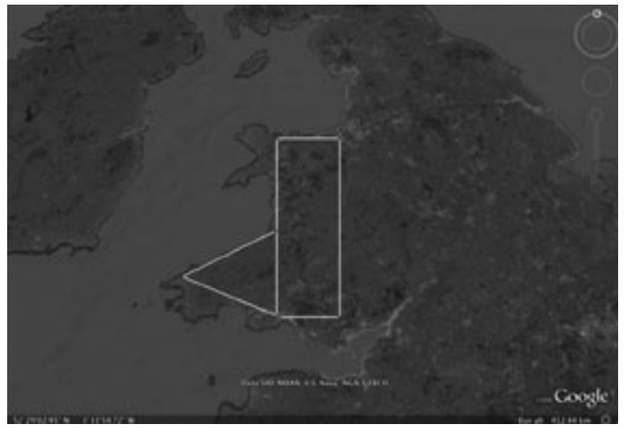
- Connessione internet
- Scaricare GE http://www.google.com/earth/index.html

VALORE AGGIUNTO

Ci sono alcuni strumenti online che riescono a fare in maniera molto semplice quello che fino ad ora è stato abbastanza difficile da fare. Questo ne è un esempio. I giorni trascorsi con un metro attorno alla scuola possono essere un ricordo (speriamo)!

SUGGERIMENTI

Non concentrarti troppo sulla precisione quando gli studenti iniziano ad utilizzare il software. Abbiamo riscontrato che l'accuratezza migliora con l'uso ripetuto. Inoltre, essendo le misurazioni in genere piuttosto grandi, le imprecisioni finali saranno piccole. Questo è anche un buon punto di partenza quando si insegna a stimare la lunghezza, il perimetro e l'area!



ALTRE OPPORTUNITÀ

Altre opportunità di utilizzo di GE:

- Utilizzare GE per ottenere misure approssimative delle caratteristiche geografiche locali.
- Concentrare la propria attenzione sul calcolo delle aree irregolari. Per prima cosa dividi l'area in altre aree regolari in grado di essere calcolate - come rettangoli, triangoli o trapezi (a seconda dell'età, delle capacità e del curriculum). Di ai tuoi studenti che è utile fare prima un disegno dell'area in modo da capire come dividerla. Somma le aree per ottenere il totale.
- Fare lo stesso per capire il rapporto tra spazio verde e aree edificate nella propria città, regione o paese a supporto di un progetto ambientale. Oppure calcolare la quantità di terreno boschivo o seminativo. Oppure l'area dei laghi e delle montagne.
- Se i ragazzi sono abbastanza esperti da riuscire a triangolare l'area, dovrebbero essere in grado di calcolare l'area usando solo la funzione GE per ottenere il perimetro.
- Scopri la popolazione del territorio o della città dal web. Calcolare l'area approssimativa e applicare il valore della densità della popolazione.
- Gli studenti possono calcolare quanto camminano e guidano ogni giorno per andare a scuola.
- Il Galles è utilizzato a livello internazionale come paragone per la descrizione di grandi aree - "la dimensione del paese x è due volte quella del Galles", "la foresta pluviale amazzonica si riduce di un'area delle dimensioni del Galles ogni anno". Quindi, quanto è grande il Galles?
- Abitua i bambini più grandi a "stimare" le dimensioni. Una volta che sanno, ad esempio, quanto misura l'area di un campo di calcio, possono misurare le cose in "campi di calcio"? Possono stimare la dimensione di cose/aree che vedono su GE? Una volta che hanno misurato dalle 6 alle 10 forme con le linee e la funzione percorso, potrebbero stimare le aree di altre forme senza misurarle – es. "Si tratta di circa la metà delle dimensioni del parco" o "è di circa 2 ettari".

LASCIAMOCI EMOZIONARE!

ETÀ 5+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Insegnare agli studenti più giovani a riconoscere i propri sentimenti e quelli degli altri non è semplice. Questa attività permette ai bambini di studiare le varie sfumature dei sentimenti umani, dal più semplice "sono felice" al riconoscimento sempre più sofisticato di come la grafica, i brani musicali o il comportamento degli altri influiscono sulle emozioni. Questa attività dovrebbe essere fatta in un periodo di tempo prestabilito. Si consiglia di pianificare una lezione a settimana o una lezione al giorno per una settimana.

ATTIVITÀ

Cerca immagini di emoticon sul motore di ricerca google immagini. Trova delle emoticon con una risoluzione piuttosto elevata (passando il cursore in alto sullo schermo, scegliere quelli con il numeri più alti!). Scaricale sul tuo desktop; Ingrandiscile (se necessario) e stampale.

Ritaglia quelle che vuoi e plastifica dei set sufficienti per ogni gruppo composto da circa quattro studenti. Mostra agli studenti la raccolta di emoticon. Spiega che cosa sono e come vengono utilizzati nel mondo digitale. Chiedi loro di descrivere i sentimenti rappresentati, ad es. emoticon triste, felice, confuso, ecc. Poi chiedei loro di creare dei suoni in linea con le emoticon stesse.

Quindi, utilizza macchine fotografiche digitali per scattare foto delle emozioni degli studenti, ad esempio: "Fai una faccia triste". Aumentare la difficoltà chiedendo loro di fare una faccia confusa, cattiva o "sognante". Anche in questo caso, registra il processo utilizzando una fotocamera digitale. Carica le foto in una presentazione Powerpoint o, cosa ancora più veloce, è sufficiente collegare la fotocamera e copiare le immagini sul desktop del computer. (ad esempio, con un computer Mac andrà direttamente in iPhoto)

Fai vedere le immagini alla classe utilizzando la lavagna interattiva. Anche in questo caso, chiedi loro di indovinare le emozioni rappresentate.

Attraverso la lavagna interattiva mostra loro una serie di immagini emotive e delle opere d'arte; queste potrebbero essere foto di una festa di compleanno, ritagli di giornale - ad esempio una scena di disboscamento o un esempio di opera d'arte particolarmente efficace come può essere "I mangiatori di patate" di Van Gogh. Chiedi loro di descrivere le emozioni collegate a queste immagini. Incoraggiali a rispondere ed a fornire spiegazioni sul perché provano tali emozioni.

Una volta che gli studenti hanno raccolto una discreta quantità di materiale visivo, procedi con la stampa e mostra il risultato attraverso una lavagna in classe. Aggiungi i commenti fatti dagli studenti (permettere agli studenti di fare questo se sono in grado). Infine, spiega loro che vorresti creare una versione elettronica della presentazione utilizzando un sito chiamato Pinterest. Mostra loro esempi di schede Pinterest create da altre persone, http://pinterest.com/astarchild/happy-kids/ . Discutete alcune delle immagini pubblicate su questo forum. Potete anche dare un'occhiata a http://pinterest.com/nicdaniels/let-s-e-mote/

Ti consigliamo di mantenere "segreta" la scheda durante la sua creazione. Quando si aggiunge un pin su una scheda "segreta" questo non apparirà in nessuna parte di Pinterest - non nelle sezioni, ad esempio: "Popular", "Everything" o nei risultati delle ricerche o sulla tua bacheca o quella dei tuoi follower e nemmeno nelle pagine del tuo profilo.

Ora inizia a fare dei Pin! Le istruzioni su come creare un account e iniziare a fare dei pin possono essere trovate più avanti nella sezione "Suggerimenti e consigli".

RISORSE

- Lavagna interattiva
- Immagini di dipinti, fotografie, ecc.
- Emoticons (digita "emoticons" all'interno di Google immagini!)
- Videocamera digitale
- Accesso ad Internet

VALORE AGGIUNTO

La disposizione della classe deve essere cambiata frequentemente. Pinterest ti permette di creare una classe in continua evoluzione, che può essere costruita di anno in anno. Si tratta di un ottimo modo per registrare l'insegnamento e l'apprendimento di una qualsiasi materia di insegnamento.

SUGGERIMENTI

Vai su www.pinterest.com. Crea un profilo. È molto semplice. Se hai già un account privato, ti suggeriamo di aprirne uno nuovo; non utilizzate il vostro.

Una volta creato un account vai sulla sezione "Creare una scheda". Digita il nome; scegli una categoria, ad esempio "Istruzione", fai clic sul pulsante per rendere "segreta" la tua scheda e lascia vuota la finestra "Chi può effettuare un Pin?". Tutti quelli che effettueranno un Pin lo faranno attraverso l'account che hai impostato. È possibile modificarlo in un secondo momento se si desidera che le classi di altre scuole effettuino un pin alla scheda.

Fare clic su "Aggiungi" per iniziare a effettuare dei Pin. Ti verrà data la possibilità di: "Aggiungere un pin", "Caricare un pin" o creare una scheda. Se l'immagine è sul computer, selezionare l'opzione "Carica un pin" e selezionare l'immagine da un file del computer. Se l'immagine è in internet, selezionare l'opzione "Aggiungi un pin", tagliare e incollare l'URL per l'immagine nella apposita casella. In entrambi i casi, l'utente o gli studenti dovranno fornire un commento nella casella dei commenti. Il commento può essere massimo di 500 caratteri, che di solito è più che sufficiente.

Continua ad effettuare Pin! È molto coinvolgente e divertente vedere crescere la tua scheda con ogni pin!

SICUREZZA

Se gli studenti ricercano qualcosa di lontanamente inopportuno su Pinterest, viene visualizzato il seguente avviso:
Promemoria: Pinterest non consente nudità. Effettuare Pin di fotografie che mostrano seni, glutei o genitali può comportare la chiusura del tuo account Pinterest.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Utilizzare le penne per la lavagna interattiva per disegnare le immagini delle facce sulla lavagna, mostrando la bocca su/giù/dritta e gli occhi (rotondi, spalancati, chiusi)
- Fai lo stesso utilizzando solo l'audio: crea dei suoni per descrivere le emozioni e registrali (si può decidere di consentire loro di usare o meno le parole). Anche in questo caso, vedi se i bambini possono immaginare come si sente la persona in fase di registrazione. Abbinare i suoni alle immagini.
- Stampa le foto dei loro volti arrabbiati/tristi/felici e lascia che i bambini abbinino parole e immagini.
- Lascia che i bambini esplorino le emoticon su Skype, MSN, Yahoo, ecc. Stampa un foglio di emoticon (basta utilizzare quelli più semplici). Sono in grado di decodificarli? Lascia che i bambini li abbinino alle foto che hanno scattato tra di loro. Potresti anche consegnare agli studenti un disco di carta così che possano creare delle emoticon in maniera autonoma - ad esempio: abbinando le foto dei loro volti.
- Consenti l'uso delle emoticon nei loro libri per descrivere come si sono sentiti durante un lavoro.
- Registra la settimana in emoticon e usali come base per riflettere sulla settimana. Questo aiuta a sviluppare il senso del tempo.

CREA UN GLOG!

ETÀ 6+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Quando desideriamo che gli studenti presentino delle informazioni agli altri, perché non far loro utilizzare l'applicazione Glogster? Questo software è perfetto per la creazione di poster, schede informative, schede di progetto, ecc. Esso rappresenta una buona attività di base per bloggare. In questa lezione lo abbiamo usato per creare blog d'informazione, ma una volta presa confidenza potete rendervi conto di quanto sia adattabile.

ATTIVITÀ

Vai alla home page di Glogster (www.glogster.com). Non essere tentato di acquistare uno dei pacchetti in offerta; anche con la versione gratuita si può fare davvero tanto. Fai clic sulla sezione "Fai un Tour" per vedere un breve tutorial. È inoltre possibile visualizzare alcuni esempi eccellenti cliccando sulla sezione "BEST GLOGS" o collegarsi a: http://nicdan.edu.glogster.com/butterflies/. Questo l'abbiamo creato in precedenza e contiene tutti gli elementi evidenziati in questa unità.

Sulla pagina 'Che cosa è Glogster EDU', scorri verso il basso e fate clic su "Prova Ora" nella sezione "Glog - Creazione di un'interfaccia". Questo ti porta immediatamente in una pagina nuova. La scelta di "Wall" sulla sinistra ti consente di selezionare uno sfondo o per la tua pagina Glog. Ce ne sono centinaia da scegliere, quindi informa gli studenti spiegando loro che avranno bisogno di scegliere quello che meglio si adatta al tema - ad esempio Glog "ANIMALI". Clicca sullo sfondo scelto e quindi fare clic su "USE IT!" (Sarà necessario fare clic su "USE IT!" Ogni volta che si desidera aggiungere qualcosa al tuo Glog. Chiudi la finestra facendo clic sulla croce rossa nell'angolo in alto a sinistra.)

Probabilmente è meglio chiedere ai bambini di concentrarsi inizialmente sull'aggiunta del testo. Questo aiuterà gli studenti a scegliere immagini, video, ecc in relazione al testo. Se fanno il contrario, ovvero scelgono prima le immagini, si ritroveranno in più occasioni a dover modificare il proprio Glog, sostituendo quelle immagini che non si abbinano a ciò che hanno scritto.

Il processo di aggiunta di caselle di testo e il testo stesso è molto simile a quello usato in Microsoft Word, Publisher, ecc. Cliccate su "TESTO", scegli un tema o scorri le centinaia di scelte possibili quindi fare clic sulla casella di testo che si desidera. Fare clic su "USE IT!"; inserire la casella di testo nel Glog. Fare clic sulla croce rossa per chiudere la casella di testo. La casella di testo apparirà nel Glog. Ora è possibile ridimensionare e ruotare la casella di testo come si desidera.

Per inserire il testo, fare clic sulla sezione "EDIT" nella casella di testo. Dì agli studenti di digitare (o tagliare e incollare il testo) nella casella di testo. Si può anche cambiare la dimensione del carattere e il colore, aggiungere effetti alla casella (come le ombre) o aggiungere un link a un'altra pagina Web nella casella di testo. L'aggiunta di un collegamento è abbastanza semplice: fai clic sul pulsante di collegamento e segui le istruzioni. Il collegamento non viene visualizzato fino a quando non hai salvato il Glog. Si consiglia agli studenti di salvare il loro Glog e di visualizzare l'anteprima per controllare che il link funzioni.

Gli studenti ripeteranno questo processo per ogni casella di testo che desiderano includere.

Infine, se si desidera aggiungere un video, fai clic su "Carica" e utilizza la finestra pop-up per trovare il video sul vostro computer. Occorrerà un po' di tempo per caricarlo a seconda delle dimensioni del file, ma è possibile controllare l'avanzamento del caricamento nella barra degli strumenti nella parte superiore del tuo Glog. Ogni volta che il download è completo, una stella viola apparirà sulla barra magnetica di scorrimento; in questo caso, sarà accanto al video. Clicca qui e il video dovrebbe essere tra gli altri pulsanti nella finestra pop-up. Clicca sul video scelto e fai clic su "USE IT!" Chiudete il pop-up e il video sarà nel vostro Glog. Anche in questo caso, il video può essere ridimensionato e spostato ovunque si desidera nel Glog.

In questa fase, gli studenti avranno imparato le basi di utilizzo del software e saranno felici di aggiungere, rivedere, modificare e cancellare a piacimento gli elementi presenti.

Quando hanno finito, avranno bisogno di salvare e pubblicare il loro Glog - non c'è da preoccuparsi, il Glog può essere modificato dopo il salvataggio! È necessario registrarsi per salvare e pubblicare ma, ancora una volta, NON è necessario pagare alcun canone!

Perché non chiedere agli studenti di presentare i loro Glog alla classe? Chiedi un feedback! Altre persone possono vedere i loro Glog e votarli. Chiedi loro di rivedere i loro Glog regolarmente.

RISORSE NECESSARIE

- Accesso a Internet, video clip, tracce audio, immagini, foto ... qualunque cosa gli studenti decidono di includere nel proprio Glog!
- www.glogster.com

VALORE AGGIUNTO

Questo software ha due punti di forza. In primo luogo, gli studenti possono creare aspetti professionali e presentazioni multimediali tramite un'applicazione molto chiara e semplice. In secondo luogo, si tratta di un ottimo modo per utilizzare video clip, tracce audio, ecc e per combinarli in una presentazione mirata! Visita l'unità "Recita e registrati" (Audacity) e "Ciak si gira" (Moviemaker per Windows).

SUGGERIMENTI

Potrai trovare degli esempi visitando le seguenti pagine:

http://nicdan.edu.glogster.com/butterflies/
http://nicdan.edu.glogster.com/tacclе/

Se gli studenti utilizzano questo software per la prima volta, è meglio farli lavorare in piccoli gruppi. Un'altra buona idea è di lavorare con pochi gruppi alla volta. Quando non si ha molta esperienza nell'uso del software il fatto di avere tutta la classe che contemporaneamente cerca di produrre i propri Glogs potrebbe rendere stressante una bella lezione!

Quando gli studenti sono in grado di utilizzare questo software, si potrebbe affidare il seguente compito per casa: "Crea un Glog su un personaggio storico"!

SICUREZZA

Singoli utenti possono creare solo Glog privati e devono conoscere l'URL del Glog per poterlo vedere. Con gli account "Teacher Light" e "Premium", gli insegnanti registrati possono controllare il contenuto e l'accessibilità di tutti i Glog degli studenti. Dopo aver configurato un account da insegnante, gli studenti iscritti saranno in grado di vedere i Glogs creati nella tua classe virtuale. Inoltre, gli studenti possono comunicare solo con altri studenti della propria classe, e solo tramite commenti sul Glog. Gli studenti non sono abilitati ad inviare messaggi privati.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Creazione di un diario in stile Glog, forse ispirato da un libro preferito.
- Creare un Glog come capsula del tempo, dove gli studenti effettuano una registrazione storica su cosa vuol dire essere un bambino nel XXI secolo.

RACCONTO DI FANTASIA

ETÀ 7+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questa lezione offre ai bambini un modo strutturato di riflettere su una storia utilizzando dei software per la realizzazione di mappe mentali che possono poi utilizzare come strumento per pianificare le proprie storie.

ATTIVITÀ

Questa attività, se adattata dall'insegnante, può essere valida per una vasta gamma di età e per diversi profili/abilità!

Inizia caricando il software per la realizzazione di mappe mentali. Abbiamo usato iMindMap. È un po' complicato da usare, ma è gratis! Ci sono un sacco di altre opzioni da poter scegliere - si tratta di provare più possibilità fino a trovare quella che ti piace di più.

Inizia a leggere una storia alla (o con la) classe. Dopo aver terminato, inizia a costruire una mappa mentale della storia sulla lavagna interattiva. Inizia con "CHI E" e chiedi ai bambini di dirti tutto quello che c'é da sapere sui personaggi e aggiungete il testo alla mappa mentale. Poi si possono aggiungere le sezioni "dove", "problema" e "soluzione" e completare ogni ramo della mappa.

È possibile completare la mappa mentale aggiungendo immagini o disegni. Con i bambini più piccoli si consiglia di cercare immagini (o scansionarle) in anticipo e aggiungerle man mano che si va avanti. Con i bambini più grandi si può chiedere loro di trovare le proprie immagini o di disegnarle.
È sempre divertente avere un quiz in cui gli studenti utilizzano la mappa mentale per trovare le risposte di cui hanno bisogno - ad esempio: perché il personaggio principale... "

Come azione di follow-up,i bambini più grandi possono utilizzare il software per creare una struttura per le proprie storie piuttosto che per produrre un piano scritto.

RISORSE NECESSARIE

- Tablet o fotocamera
- Lavagna Bianca interattiva
- iMindMap

VALORE AGGIUNTO

Questa attività offre ai bambini uno strumento perfetto per riflettere su una storia e per organizzare una serie di eventi in maniera cronologica. Fornisce loro anche un esempio facilmente accessibile di struttura per eventuali future narrazione / scrittura di attività.

SUGGERIMENTI

Gli strumenti on line gratuiti per la creazione di mappe mentali non sono sempre facili da utilizzare. Dipende dal singolo individuo. Provali sempre prima di utilizzarli in classe e se non sono di tuo gradimento provane altri!

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Idee di mappe mentali e strutture di progetti, presentazioni, report, ecc.
- Mappare degli eventi storici – es. cause ed effetti della II guerra mondiale.
- Utilizzare mappe mentali come alternativa al brainstorming.

GIOCA CON TWITTER

ETÀ 7+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Molti insegnanti ci dicono che non usano Twitter tuttavia, nonostante sia per lo più utilizzato per socializzare, è un favoloso strumento di e-learning e il suo utilizzo in aula non terrorizza! In effetti, può essere molto utile sia per gli insegnanti che per gli studenti in quanto è familiare, flessibile e divertente. Qui l'abbiamo utilizzato per insegnare la storia, in particolare per aiutare gli studenti a capire i sentimenti, le preoccupazioni e le esperienze delle persone del passato.

ATTIVITÀ

Fai riferimento a un contesto storico - abbiamo preso in considerazione i bambini che sono stati evacuati dalle grandi città del Regno Unito all'inizio della II guerra mondiale in considerazione del fatto che è stato celebrato da poco l'anno internazionale degli sfollati.

Avrete già compreso in una lezione precedente, attraverso immagini e manufatti, chi fossero gli sfollati e perché hanno dovuto lasciare le loro case nelle città. Alla fine di quella lezione, guardate quali erano, a quel tempo, i nomi più utilizzati e permetti agli studenti di sceglierne uno - Alfred e Betty sono sempre popolari! Imposta in anticipo gli account su Twitter per ogni bambino usando il nome scelto - ad esempio MaudEvac e anche un hash tag per l'attività; es. YEJevacuee (dove le iniziali rappresentano il nome della scuola).

Non creare un hashtag troppo lungo in quanto c'è un numero predefinito di caratteri ammessi. Trovane uno molto specifico in modo che non si confonda con gli altri creati da persone interessate alla stessa tematica (forse questo potrebbe essere anche divertente).

Imposta la scena (con tutta l'enfasi di cui gli insegnanti sono capaci!). È il 1939 e Londra è stata bombardata... ricorda ad ogni bambino il nome che ha scelto e fagli definire un personaggio in relazione al nome e decidere il ruolo da attribuirgli - ad esempio: uno sfollato, una madre ancora in vita in una grande città, bambini o adulti in famiglia, un padre in guerra, ecc.

Dì loro che stanno per impersonare il proprio personaggio storico; devono scrivere come si sentono, come sono fatte le loro nuove case, le differenze tra città e campagna, che cosa rappresenta andare in una nuova scuola, il modo in cui sentono per la mancanza dei loro figli, ecc. L'unica differenza è che sebbene sia il 1939 hanno Twitter.

Se gli studenti notano (e lo faranno) che la gente non ha avuto Twitter nel 1939, spiega loro che devono pensare a Twitter più come un diario tradizionale o una serie di cartoline inviate ai loro genitori.

Consenti agli studenti di inviare pensieri, commenti ed esperienze e di rispondere a quelli altrui. Discuterli e chiedere loro di elaborarli: es. "Perché ti senti spaventato Alfred?". Per fare ciò anche per te è necessario creare un account e impersonare un personaggio – essere il maestro di scuola nel villaggio in cui i bambini sono stati evacuati è sempre un ottimo esempio! Per terminare l'unità, gli studenti possono scrivere un diario settimanale, creare una presentazione sulle vite degli sfollati o creare opere d'arte in base alle loro "esperienze".

RISORSE

- Accesso a Internet.
- Account su www.twitter.com (uno per ogni bambino e per l'insegnante).
- Opportunità di accedere a Twitter – es. telefoni cellulari (i bambini possono avere o acquistare quelli più economici o di seconda mano per utilizzarli a scuola) o computer, tablet, ecc.
- Una lavagna interattiva per visualizzare i post di Twitter può essere utile.

VALORE AGGIUNTO

Non dovendo condividere le proprie idee faccia a faccia, gli studenti sono spesso più disposti ad impegnarsi poiché la paura di "sbagliare" non è così forte (in questo caso gli pseudonimi sono molto utili). Il contributo di tutti consente ai post di diventare sempre più accurati e profondi appena superati i più ovvi come "ho paura". La novità nell'utilizzare telefoni cellulari e/o di Twitter durante le lezioni aumenta anche l'impegno... e l'entusiasmo!

SUGGERIMENTI

Se ci sono problemi di utilizzo dei telefoni cellulari nelle scuole: a) considera di cambiare politica scolastica, b) usa PC o tablet; c) imposta l'attività come compito a casa in modo che i bambini possono utilizzare i loro computer o i telefoni a casa.

Se lo si imposta come compito a casa, avrai bisogno di dire a tutti che devono inviare almeno 2 tweet e rispondere ad almeno 2 (o simili) per mantenere la situazione attiva.

SICUREZZA

Se sei preoccupato per la sicurezza ci sono diverse alternative. È possibile eliminare tutti gli account quando l'attività sarà terminata, chiedi il permesso ai genitori degli studenti di creare i propri account utilizzando i propri (o quelli dei genitori) indirizzi di posta elettronica o crea un account supervisionato dall'insegnante e fornisci le informazioni di accesso agli alunni in modo che possano utilizzarlo per inviare le loro idee. Con questa ultima opzione, i commenti degli studenti appariranno tutti con lo stesso nome. Questo va bene se si imposta la lezione su un personaggio di un libro - per esempio: la guerra di Carrie e spiegare che "Pretendiamo tutti di essere Carrie", ma questo non genera così tanto divertimento.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Fai la stessa cosa con altri scenari – "L'ultima Spedizione di Scott" è un buon esempio. I bambini scelgono di essere scienziati, geologi, meteorologi, cuochi, addestratori di cani, navigatori, ecc ed effettua un tweet su ciò che possono vedere, cosa stanno facendo o cosa provano (il nostro tweet favorito di sempre è stato fatto da uno studente che impersonava Boysie Oates che scrisse #polar@cptscott potrei essere ovunque).
- Un'altra buona idea per i ragazzi più grandi è rappresentata da una scena tratta dalle opere di Shakespeare oppure da un'altra opera che stanno studiando. Noi abbiamo usato Macbeth ed è stato molto divertente – le tre streghe hanno rubato la scena (#mactwitter x2x2 T&T fire burn+cldrn bbl #mactwitter @hecate try www.newtfrog .com 4 gd recipe) a parte il divertimento, gli studenti devono comprendere veramente il testo in profondità per essere capaci di tweettare.
- Usa una combinazione di Twitter e Google Earth come attività unica di mapping o introduzione all'uso di Google Earth. Un'insegnante li ha chiamati GeoTweets. Coinvolgi la tua rete Twitter in delle sfide testuali per scoprire "Dove sei". Gli studenti danno un indizio relativo al luogo in cui sono, come "Sta nevicando pesantemente. È mezzogiorno ed è molto buio". Fai questo prima della sessione di lavoro per dare tempo alle persone di rispondere. Permetti ai ragazzi di tweettare a loro volta una loro domanda per avere più informazioni. Gli sfidanti possono anche fare una foto ed inviarla. Guida i ragazzi silenziosamente – tu vuoi che essi siano esploratori e non turisti! Incoraggia i ragazzi a scoprire l'area del GeoTweet – cerca le prove – per uno abbiamo trovato il nome dell'officina locale! Rispondi con un Tweet allo sfidante per dire che l'hai trovato. Forse potresti anche fare altre domande sull'area.
- Usa la tua rete Twitter e fai comporre ai ragazzi un tweet come #YsgolEvanJames Quale era la parola che vi dava più problemi ortografici quando eravate a scuola? o #class4Newtownprimary quale parola trovi ancora difficile da scrivere ortograficamente?" (chiedi ai tuoi amici di retweettare anche nella rete) Chiedi ai ragazzi di fare un elenco delle risposte. Se hai abbastanza risposte puoi fare un istogramma con i risultati. Poi invece del solito elenco di parole ortografiche, chiedi ai ragazzi di scegliere 5 (o più) di queste parole da imparare. Se vogliono i ragazzi possono ri-tweettare all'interessato (colui che ha ammesso che non la sapeva scrivere) dicendogli che ora la sanno scrivere. Abbiamo avuto una grande risposta da un commentatore sportivo che ha confessato di avere ancora problemi con l'ortografia di "goal" che regolarmente la scriveva "gaol". Quando un ragazzo follemente appassionato di calcio gli ha tweettato per dirgli che ora sapeva scrivere entrambe le parole e conosceva anche la differenza, ha ricevuto le "Congratulazioni !" con un tweet di risposta.
- Qui ce ne sono a bizzeffe http://www.teachhub.com/50-ways-use-twitter-classroom

PUBBLICAMI

ETÀ 8-12 ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questo software consente agli studenti di pubblicare i loro libri online. Anche se è molto adatto per la creazione di storie illustrate, non vi è alcun motivo per il quale gli studenti non possano creare libri di saggistica e riviste! Il software è abbastanza semplice - gli studenti dovranno caricare le foto, aggiungere testo e, se lo si desidera, cambiare i colori della pagina. Visualizza il nostro: http://nicdan.picozine.com/index.php?rep=3386&art=174

ATTIVITÀ

Vai sul sito di Picozine, registrati e crea un nick name come, ad esempio, "Classe4". Tutti i bambini possono utilizzare poi lo stesso account. Non c'è alcuna password.
Una volta fatto questo, i bambini possono accedere e cliccare sulla sezione "creare un nuovo pico-zine" per iniziare a creare il proprio libro. Nella pagina successiva dovranno inserire un titolo e una descrizione, non troppo lunghi in quanto possono essere cambiati in qualsiasi momento. Abbiamo trovato utile per i bambini creare una bozza su carta del proprio libro prima di iniziare (testo e bozza di foto) – questo permette di evitare alcuni problemi quando lavorano online. Risulta più facile se selezionano in anticipo le fotografie o le immagini scansionate e le salvano sul computer. Sono più facili da trovare se vengono salvate in un apposito file sul desktop.

Seguendo le istruzioni riportate sullo schermo è piuttosto facile. Gli studenti sembra abbiano bisogno solo di un semplice tutorial su come aggiungere il testo, cambiare il colore delle pagine e caricare immagini per essere pronti. Per familiarizzare con il format Picozine ci sono voluti circa 10 minuti. Pensiamo possa essere utile per spiegare agli studenti che la lunghezza finale del loro libro deve essere di16 pagine totali (è uno dei limiti del software che non può essere modificato) e che tutte le pagine sono visualizzabili sul lato destro.
Dì agli studenti di lavorare sistematicamente, sia con l'aggiunta di tutte le loro immagini alle pagine appropriate sia con l'aggiunta di testo, o di completare una pagina alla volta (testo e immagini) prima di passare avanti. Saprai tu quale modalità sarà più adatta ai vostri allievi. Poiché il processo è abbastanza ripetitivo, permette agli studenti di eseguire queste funzioni accuratamente. Durante tutto il processo, sono in grado di scegliere e cambiare gli stili della copertina, i colori della pagina e il formato delle foto.

Con foto e immagini, abbiamo scoperto che spuntando la casella "pagina di riempimento" sotto la casella di caricamento si impedisce alle immagini di diventare distorte. Dipende da loro quanto strutturare nel miglior modo possibile il loro libro. La cosa più importante da ricordare è di cliccare su "Invia file" ogni volta che modificano o aggiungono qualcosa alla loro pubblicazione.
Una volta che hanno finito, sono disponibili diverse opzioni su come utilizzare il loro "Pico". Si può scaricare in formato PDF, quindi stamparlo e aggiungerlo alla libreria delle classi. Possono usare il codice fornito per caricarlo sul sito web della scuola o inviare il link via e-mail ad amici e parenti!
Ci piace sempre chiedere agli studenti di leggere il loro libro alla classe. Questo è un modo carino per concludere la giornata scolastica e inoltre sviluppa le capacità di presentazione degli studenti.

RISORSE NECESSARIE

- Accesso ad Internet
- www.picozine.com

VALORE AGGIUNTO

Creare un libro dall'aspetto professionale è sempre difficile, ma qui gli studenti possono fare esattamente questo. Praticano una vasta gamma di funzioni di base IT, adoperandosi per un libro fatto unicamente da loro.

SUGGERIMENTI

Può essere una buona idea per gli studenti quella di lavorare in coppia per creare il loro primo Pico. Abbinare diverse capacità può dare buoni risultati.

SICUREZZA

Gli studenti non dovrebbero includere informazioni personali (come il loro vero nome o l'indirizzo di casa) durante la scrittura. Inoltre, se gli studenti utilizzano fotografie di sé stessi o dei loro coetanei, assicuratevi di avere il consenso dei genitori.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Creare tutti i tipi di libri: libri di storia, libri di ricette, libri di poesia, saggistica, ecc.
- Creare libri della classe ad es "La nostra Antologia di poesie d'inverno".
- Perché non sperimentare la creazione di una rivista di classe!

BAMBINI NEL MONDO

ETÀ 8+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questa attività aiuta gli studenti a conoscere la vita dei bambini in altri paesi ed è particolarmente efficace per comparare e confrontare le loro scuole. Per vedere un esempio vai a: www.grundschule-falkenstrasse.de/projekte/kinder/projektperu2.pdf

ATTIVITÀ

Prima di tutto hai bisogno di trovare come partner una scuola in un altro paese. Ci sono molti modi per farlo. Il più ovvio è di avvalersi del programma Comenius: www.ec.europa.eu/education/lifelong-learning-programme/comenius_en.htm Ma ci sono altre agenzie che forniscono questo servizio, come ad esempio: www.dfid.gov.uk/Get-Involved/In-your-school/global-school-partnerships/Contacts (Regno Unito).

In alternativa, si può entrare in contatto con un insegnante in un forum riservato agli insegnanti col quale è possibile stringere dei rapporti. Non essere timido e cerca di entrare in contatto con gli insegnanti di altri paesi. Molti di noi hanno gli stessi obiettivi e interessi.
Chiedi agli alunni che cosa vorrebbero sapere sulla vita di un ragazzo che vive in un'altro paese es.. "Come vai a scuola?", "Com'è il clima?". Inizialmente, fai un lungo elenco di domande e poi modificalo in seguito. Per generare domande, un'altra possibilità potrebbe essere di far fare ai ragazzi una "gita aerea" su goggle maps nella località dove è situata la scuola del tuo partner, usando street view per fare delle osservazioni dettagliate e per formulare nuove domande.
Usa l'elenco finale delle domande per creare un questionario. Invialo via e-mail alla scuola partner e non dimenticarti di richiedergli delle foto!

Mentre aspetti una risposta (potrebbe volerci un po'), passa alcune lezioni a far rispondere ai tuoi studenti alle stesse domande sulla loro scuola e località. Quando hanno fatto, chiedi loro di scattare delle fotografie, disegnare, e raccogliere materiale che potrebbe essere usato insieme alle loro risposte in una presentazione.
Quando avrai ricevuto la risposta, crea una presentazione con un software come PowerPoint, utilizzando un template che consenta di dividere lo schermo in due. Aggiungi le informazioni e le foto che già hai in un lato della presentazione e dall'altra le informazioni della scuola partner.
Manda la presentazione alla scuola del tuo partner oppure condividila online su www.slideshare.com

Se il tuo server lo permette, non dimenticarti di collegarti e condividere le informazioni con la tua scuola partner via Skype, Twitter e Facebook. Le ultime due sono strumenti molto più pratici per tenersi in contatto regolarmente ed essere aggiornati su ciò che stanno facendo i tuoi amici all'estero!
Inoltre, a noi piace molto www.photosynth.net. Usalo per inviare scatti panoramici a 360° della tua aula e della località in cui vivi ai tuoi amici di altre scuole. Vedi un esempio: http://photosynth.net/view.aspx?cid=dba9c819-0c38-44a1-b782-554243b01072

RISORSE NECESSARIE

- Un partner di un'altro paese (il più lontano possibile!)
- Accesso Internet
- www.maps.google.com
- www.slideshare.com

VALORE AGGIUNTO

Per apprendere nozioni sugli altri paesi, culture e modi di vivere delle persone nel mondo, niente è meglio di questo tipo di attività di e-learning. L'apprendimento non è soltanto accurato, attuale e istantaneo (spesso), ma è un tipo di attività che si sviluppa e migliora nel tempo, permettendo agli alunni di sviluppare competenze sul lungo periodo ed anche per un buon fine.

SUGGERIMENTI

Prova a trovare più di un partner.
Crea un contatto personale direttamente con l'insegnante (piuttosto che con la direzione della scuola o gli amministratori) attraverso telefono, e-mail o Skype prima di iniziare a lavorare con gli studenti. Gli insegnanti capiranno come si sente la classe nel caso in cui debba aspettare un lungo periodo di tempo per una risposta - o peggio, se non ne otterrà nemmeno una.

SICUREZZA

Assicurati che tutta la corrispondenza avvenga attraverso di voi, in qualità di insegnanti. Sottolinea con gli alunni l'importanza di non condividere indirizzi e-mail personali, etc..., sul web.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Ritratti di vita in Europa – chiedi agli studenti di disegnare un immagine della "loro Europa" (ad es. Quale ruolo ha l'Unione Europea nella loro vita quotidiana, che cosa significa essere Europeo). Poi con l'aiuto dell'insegnante le immagini vengono scannerizzate e caricate online. Create una galleria online dove viene chiesto agli amici ed ai genitori di votare le immagini – ci saranno 3 premi: l'immagine più votata, l'immagine più artistica/creativa, l'immagine più divertente.
- Fai un "Dolce Natalizio Mondiale". Cerca un ricetta per un dolce natalizio o alla frutta secca. Elenca gli ingredienti (l'uva sultanina e l'uva passa, le ciliegie, la farina ecc. – anche il brandy!). Trova quali paesi producono questi ingredienti e fai una raccolta delle foto che ritraggono dove vengono coltivate e raccolte le materie prime. Usa Prezi o PowerPoint per fare una presentazione. Condividila con una scuola in ognuno dei paesi e ringraziali per averti permesso di preparare il tuo dolce!

CREA LA TUA ENCICLOPEDIA

ETÀ 8+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Si tratta di una evoluzione del tradizionale progetto scolastico. È adatto alla creazione di progetti su quasi qualsiasi argomento, ad esempio animali, storia, geografia o qualsiasi area specifica all'interno di questa categoria più ampia di soggetti: es. cavalli, i Romani o l'India. In questo esempio, gli studenti stavano studiando i coleotteri.

ATTIVITÀ

Inizia la lezione parlando dei wiki. Spiega che i wiki sono una raccolta di pagine web costruite in modo da permettere a chiunque di contribuire con nuove informazioni e di modificare i contenuti già presenti. È anche il nome del software che ci permette di creare, modificare e collegare le pagine. Fondamentalmente un wiki è uno strumento on-line per il lavoro collaborativo e la condivisione delle informazioni.
Mostra alla tua classe alcune pagine di Wikipedia e spiega che cos'è – un'enciclopedia costruita dai suoi stessi utenti. Se vuoi, mostra loro un'enciclopedia stampata e chiedi quali pensano siano le differenze, i vantaggi e gli svantaggi.

Esplora una pagina di Wikipedia e clicca su tutti i pulsanti che normalmente non utilizzi, come quelli che ti mostrano la storia di una particolare voce. Se i bambini sono abbastanza grandi, si potrebbe anche discutere la storia di "Wikileaks" e se ci dovrebbero o meno essere controlli su ciò che viene pubblicato sul web.

Spiega loro che stanno per creare la propria enciclopedia usando un wiki. Ci sono un sacco di programmi gratuiti che consentono di creare il tuo wiki. Abbiamo usato Wikispaces (www.wikispaces.com) perché pensiamo sia il più facile. Altri software wiki interessanti da provare sono PBwiki o Wikimedia.
Questo è un wiki che abbiamo creato in circa 20 minuti con Wikispaces: http://taccle2e-encyclopaedia.wikispaces.com/ . Per scoprire come farlo da soli, basta andare alla pagina iniziale e seguire le istruzioni. Ti verrà offerto un tutorial interattivo / tour del sito - guardalo! Una volta che avrete imparato, lasciate che gli studenti lo guardino. È importante fare questo prima che i bambini comincino a lavorare in quanto i wiki sono un ottimo modo per collaborare e condividere dei lavori in corso, per raccogliere le informazioni, organizzarle e poi caricarle online!

Gli studenti o l'insegnante scelgono un argomento rilevante - nel nostro caso i coleotteri - e agli studenti viene affidato il compito di raccogliere più informazioni possibile sull'argomento. Potrebbe essere utile predisporre un elenco di elementi da compilare per aiutare gli studenti a organizzare le loro ricerche e pubblicarle sul wiki.

Questa lezione funziona bene come attività di gruppo in cui la classe è divisa in gruppi aventi la responsabilità di una o più pagine. Per esempio, un gruppo potrebbe occuparsi delle farfalle, un altro delle api o delle coccinelle. Ogni gruppo può essere poi nuovamente diviso e agli alunni assumono ruoli specifici, ad esempio: Editor, responsabile della modifica delle immagini, scrittore, ecc. Puoi anche trovare utile discutere con loro su quali tipi / fonti di informazioni sono disponibili, ad esempio: testo, immagini, foto, audio, video. Dal momento che gli studenti raccolgono le informazioni, avranno bisogno di organizzarle e memorizzarle direttamente sul wiki. L'obiettivo è di creare una enciclopedia on-line in modo che gli altri alunni possano utilizzarla come risorsa.

Al fine di caricare il contenuto, è necessario spiegare che una pagina wiki ha di solito due "modalità" di visualizzazioni. La "modalità normale" è la pagina reale vista dall'utente e si presenta come qualsiasi altra pagina web. Questa non può essere modificata da ogni utente. Tuttavia, ci sarà anche una "modalità di modifica" cliccando sul tasto "Modifica" in ogni pagina. Questa funzione può essere utilizzata da qualsiasi utente o può essere protetta e limitata agli utenti designati che vi accedono attraverso un log-in (nome e password).

Così, anche se ogni alunno potrebbe avere un compito specifico (ad esempio, la raccolta di immagini di coccinelle), questo può anche aggiungere i contenuti che altre persone hanno caricato in altre pagine (per esempio, si può trovare un video molto buono su YouTube, riguardo alle cavallette, che si può aggiungere alla pagina di un altro gruppo).

Essi possono anche apportare modifiche al lavoro degli altri e questi cambiamenti saranno registrati sul wiki. Parla di come si sentiranno nel caso in cui qualcuno modifichi o aggiunga del contenuto alle pagine che loro hanno creato.

RISORSE

- Accesso ad internet
- (videocamera digitale, registratore audio,ecc)
- www.wikispaces.com/ (o simili)

VALORE AGGIUNTO

I bambini sono di fronte ad un'attività multiforme. Essi non solo devono raccogliere informazioni pertinenti ma devono creare contenuti web per presentarli in modo efficace. Inoltre, imparano che la condivisione delle informazioni è una parte importante per comunicare idee, costruire conoscenza e cominciare ad affrontare questioni come la "proprietà", "modifiche" e "autorizzazioni".

SUGGERIMENTI

- Gli alunni non dovrebbero ottenere informazioni solo da libri e motori di ricerca on-line, ma dovrebbero raccogliere informazioni sul campo. Fornire loro dispositivi digitali e far loro registrare suoni, scattare foto e registrare sé stessi che parlano di argomenti e di idee varie.
- Inizialmente, se non sei troppo sicuro, non preoccuparti di aggiungere aggeggi, ecc.

SICUREZZA

È necessario assicurarsi che le informazioni presentate on-line non siano coperte da copyright se il tuo wiki è accessibile da altri utenti al di fuori della classe.

ALTRE OPPORTUNITÀ

Altre opportunità di utilizzo del software:
- Creare un wiki dei personaggi presenti nei libri che gli studenti leggono individualmente e in classe.
- Creare un wiki interamente composto da "rumori" presenti a scuola, rumori in casa, rumori di strada, rumori in giardino, ecc.
- Creare un catalogo dei libri per la classe.
- Creare un wiki per una classe di giovani studenti su un argomento che stanno studiando - per esempio, un wiki di filastrocche o tipologie di edifici o forme matematiche.
- Creare un wiki personale - particolarmente buono per gli alunni che passano dalla scuola primaria alla scuola secondaria. Possono iniziarlo nella scuola primaria (elencare le loro speranze, paure, ecc) e continuarlo nella scuola secondaria. Essi possono anche caricare "Il mio lavoro preferito " o "Foto del nostro viaggio scolastico".
- Visita l'URL di un progetto simile fatto in Romania: http://clasa1simonapetran.blogspot.com/

È possibile creare un Wiki su qualsiasi cosa - Fai un tentativo!

IL CODICE QR DEL MIO LIBRO

ETÀ 9+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Il codice QR (abbreviazione di Quick Response Code) è un tipo di codice a barre 2D progettato, in primo luogo, per l'industria automobilistica giapponese. Da allora, il sistema codice QR è diventato onnipresente e gli alunni di tutto il mondo li hanno visti. Il codice è composto da moduli neri (punti quadrati) disposti in una griglia quadrata su uno sfondo bianco. Vedremo le modalità per utilizzare i codici QR in classe.

ATTIVITÀ

Raccogli una collezione di letture e di libri di riferimento della classe. Assicurati di avere i codici a barre sul retro. Discuti con gli studenti i vari elementi che caratterizzano un libro ad esempio: copertina, dorso, indice, sommario, titolo, autore, ecc. Infine, richiama la loro attenzione sul codice a barre, chiedi loro che cosa pensano che sia. A cosa serve? Perché gli editori lo usano?

Spiega loro che possono creare i propri codici per memorizzare le informazioni sui libri. Si potrebbe mostrare loro come funziona un codice QR (questo può essere preso da una pubblicità su una rivista o su un prodotto, ecc).

Ogni bambino dovrà scegliere un libro preferito, questo dovrà essere un libro che essi hanno letto e che conoscono bene. Dovranno, quindi, trovare qualcosa online che dia agli altri maggiori informazioni sul libro, sull'autore o sulla storia, ad esempio: un'intervista online con l'autore, un video relativo alla storia o la pagina di Wikipedia relativa all'autore del libro. Anche gli studenti più giovani o meno abili possono trovare una foto per illustrare il proprio libro!
Sulla lavagna interattiva mostra loro come trovare un generatore di codice QR gratuito - abbiamo utilizzato www.qrstuff.com ed è molto buono, un altro è www.qurify.com .

Ci sono solo 3 passi da fare: gli studenti scelgono "Website URL" dal menu Data Type, incollano l'URL della pagina web scelta nel campo chiamato "Website URL". In questa fase, è possibile ignorare la funzione "Seleziona colore". Scegliete "download" – l'output più semplice - e salvate il codice QR sul desktop come file jpg o png. Assicuratevi che il file jpg abbia un nome riconoscibile - es. NicQRcode - identificabile dal suo proprietario!

Gli studenti possono quindi creare il proprio codice, scaricarlo, stamparlo, plastificarlo e incollarlo all'interno della copertina del proprio libro.
Permetti ai bambini di leggere i propri codici QR a vicenda. Chiedi quali di questi amano maggiormente e perché. Sulla base di quello che hanno imparato sui libri di cui hanno letto i codici, chiedi loro di scegliere un libro da leggere.

RISORSE NECESSARIE

- Lavagna interattiva
- Uno strumento che consente di leggere i codici QR (esistono applicazioni gratuite per tutti gli smartphone e i tablet)
- Stampante.
- Carta per plastificare.
- Accesso ad internet.

VALORE AGGIUNTO

Il valore aggiunto qui è duplice: non solo questa attività spinge gli allievi a leggere dei libri ma permette loro di collegare la tradizionale lettura con il mondo virtuale, sempre più parte della loro vita. Scopri le "altre opportunità di utilizzo di questo software" per apprendere come, una volta che sarete abili nel creare codici QR, sarà possibile utilizzare questo software in modi nuovi ed entusiasmanti!

SUGGERIMENTI

Per quanto riguarda l'organizzazione della classe, si consiglia agli studenti di lavorare in coppia o in gruppo la prima volta (può essere meno stressante). Inoltre, se si sta lavorando con giovani studenti, si consiglia di far collegare i loro codici alla pagina Wikipedia relativa (o simili), piuttosto che poter scegliere liberamente qualsiasi cosa trovino sul web.

SICUREZZA

Stiamo supponendo che il loro libro preferito sarà "Harry Potter" o "War Horse", e non "Cinquanta sfumature di grigio" in modo che i problemi di sicurezza si riferiranno esclusivamente alle loro ricerche su Internet. La tua scuola dovrebbe avere un firewall che assicura una protezione sufficiente così che nessuna cosa sgradevole possa apparire nel corso di questa attività.

ALTRE OPPORTUNITÀ

Altre idee di utilizzo del software:

- Amiamo molto l'idea di collegare i codici QR con i lavori che gli studenti hanno creato on-line. Prendiamo ad esempio le attività "E-Puzzle" o "Star bene insieme" di questo manuale: gli studenti possono creare un codice QR per il loro puzzle o "blabber"e poi incollarlo nel loro libro di esercizi. Chiunque voglia vedere il proprio lavoro può scansionare il codice per arrivare direttamente ad esso!
- I codici QR possono essere inviati ai genitori di modo che, leggendolo, possano apprezzare le creazioni dei loro figli!
- Quando si è più sicuri, i codici QR possono essere colorati dal generatore di codici; quindi, si può creare un colore di riferimento per più codici – esempio: codici QR verdi per ciò che riguarda la scienza, rossi per la storia, ecc.
- Mettere i codici QR di informazioni interessanti o video sulle pareti dei corridoi e sulle passerelle. Questo spazio "morto" diventa quindi uno spazio di apprendimento.
- Utilizzare Google Documenti per creare fogli di lavoro e fogli di risposta. Collegare il foglio di risposta ad un codice QR e quindi aggiungere il codice-immagine QR sul fondo del foglio di lavoro prima di stamparlo. Gli studenti possono quindi controllare le loro risposte attraverso la scansione del codice.
- Ci sono un sacco di quiz creati con i codici QR disponibili on line. Uno che ci piace è questo www.kerryjturner.com/?p=446
- Utilizzare i codici QR per creare "cacce al tesoro" per la vostra scuola o in altre località. Un versione gratuita del software che ti permette di fare questo è facilmente disponibile su www.classtools.net/QR/create.php
- Scopri www.slideshare.net/jonesytheteacher/40-interesting-ways-to-use-qr-codes-in-the-classroom . È favoloso!

COMPONI LA TUA MUSICA

9+ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Tradizionalmente, insegnare musica a studenti che non sanno suonare uno strumento e non sanno leggere la musica è sempre stato abbastanza difficile (ed anche stressante!), specialmente quando si ha a che fare con studenti giovani. Questo software permette agli studenti di comporre della musica senza dover scrivere una partitura musicale. Essi compongono ad orecchio, o foneticamente, prendendo delle decisioni basate sull'effetto musicale creato dal software in base alle loro scelte.

ATTIVITÀ

Un buon modo per iniziare questa lezione è di suonare esempi di composizioni con un tema ben preciso che fa riferimento ad una materia specifica. A noi piace particolarmente – il Volo del calabrone di Korsakov e La macchina da scrivere di Leroy Anderson. L'ispirazione di ogni pezzo è evidente immediatamente. Non dire agli studenti il nome della composizione. Dà loro la possibilità di indovinare di cosa si tratta. Qualunque sia la loro idea, chiedi loro perchè la pensano così. Che cosa c'è nella composizione che fa loro pensare che sia un calabrone o una macchina da scrivere?
Fai sapere agli studenti che dovranno comporre un pezzo musicale su un argomento a scelta, questo potrebbe essere qualsiasi cosa: elefanti, guerra, la loro madre!
Sulla lavagna bianca interattiva, presenta il software Jamstudio (www.jamstudio.com) C'è un tutorial automatico che appare quando si visita il sito per la prima volta e questo potrebbe essere letto insieme. Inoltre, potete suggerire questa guida passo a passo:

1. Clicca un accordo nella finestra **CHORDS (ACCORDI)** per inserirlo nella finestra **SCORE (PARTITURA)**.
2. Nella finestra **MIXER**, clicca sul pulsante delle casse di fianco allo strumento che vuoi suonare.
3. Clicca **PLAY (RIPRODUCI)** per ascoltare la tua canzone
4. Per cambiare il suono di uno strumento, clicca su **TRACK (TRACCIA)** e scegli un nuovo suono dalla finestra **SOUNDS (SUONI)**
5. Per velocizzare o rallentare, scorri la barra **TEMPO** su o giù.
6. Clicca sulle frecce sopra la **PARTITURA** per creare strofa, ponte e ritornello.
7. Inserisci il numero delle pagine separate da virgole (niente spazi) nella pagina da suonare

Potreste anche comporre il vostro pezzo personale per poter mostrare agli studenti "Un pezzo che ho fatto prima", oppure puoi usare il nostro: www.jamstudio.com/Studio/FWSongShare.asp?SongNum=1290598&SongId=1290843
Se usi il nostro esempio, attirerai l'attenzione dei ragazzi sugli elementi musicali, principalmente il tempo, la melodia e la strumentazione. Spiega che ognuno di questi elementi è stato scelto intenzionalmente per rappresentare una farfalla che vola verso la luna. La melodia pone un'attenzione forte alla parte iniziale, centrale e finale - non inizia o finisce troppo bruscamente. Ora gli studenti sono pronti a comporre musica!

RISORSE NECESSARIE

- Composizioni tematiche pronte es. Volo di un calabrone/La macchina da scrivere.
- Lavagna Bianca interattiva / PC o tablet
- www.jamstudio.com

VALORE AGGIUNTO

Insegnare agli allievi come comporre musica usando una partitura grafica e strumenti "non accordati" è relativamente facile. Tuttavia, creare melodie utilizzando gli accordi appare molto più stimolante. Questa attività rappresenta un modo fantastico per introdurre agli allievi molti dei concetti base della composizione musicale con il valore aggiunto di poter creare un pezzo musicale accurato entro la fine della lezione.
È possibile inviare l'e-mail della composizione completa ai genitori dei ragazzi! Clicca il tasto **SHARE (CONDIVIDI)** e segui i suggerimenti.
Potrebbe essere utile discutere alcune delle possibili impostazioni del software con gli studenti es. ci sono 4 tempi per ogni battuta, ed un accordo in ogni battuta. Gli accordi sono in "G". I ritmi e la chiave si possono cambiare, ma a meno che tu e i tuoi studenti non siate molto pratici nel comporre musica e conosciate il software, ti suggeriamo di dire agli studenti di lasciare queste impostazioni invariate.

SUGGERIMENTI

Non avrai bisogno di iscrivervi per poter usare il software. Tuttavia, se sceglierai di iscrivervi, non avrai bisogno di pagare nulla per accedere agli strumenti che ti consentono di fare questa attività. Potresti scegliere di chiedere agli studenti di comporre un pezzo musicale di gruppo, consentendo ad un massimo di tre studenti di condividere un computer se non se ne ha a disposizione uno per ogni studente.

Se stai cercando un software più semplice per comporre la musica, prova www.isleoftune.com. Questa sarebbe adatta per gli studenti più giovani e con competenze IT di base.

Se vuoi provare un software più stimolante (abbastanza facile da usare con un po' di pratica) perchè non provare www.soundnation.com

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Prova con la creazione di motivetti pubblicitari o motivetti radiofonici.
- Usa le composizioni come tracce di accompagnamento per le presentazioni su PowerPoint o video.
- Chiedi ai ragazzi di scrivere testi per le loro composizioni.

IL TEMPO È UN'ILLUSIONE?

ETÀ 9-12 ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Capire come il mondo e tutto ciò che è in esso cambia nel corso del tempo è essenziale per comprendere il concetto di giorno, settimana, stagione, anno e il concetto generale del "tempo". I bambini avranno la possibilità di analizzare come un oggetto si trasforma nel tempo, sia essa una pianta che cresce, un'ombra che cambia durante il giorno o, come in questo caso, una mela in decomposizione.

ATTIVITÀ

Albert Einstein disse: "Il tempo è un'illusione". Discuti questo con gli studenti e spiega loro che cercheranno di "catturare" lo scorrere del tempo. Spiega loro che dovranno scattare tutti i giorni una foto di una mela per un dato periodo di tempo. Un mese, di solito, è sufficiente per fornire un buon esempio, ma un periodo di 3 mesi è ancora meglio.

Posiziona la mela su un piatto e lasciala in un luogo facilmente raggiungibile e facile da fotografare. È meglio lasciarla in una posizione illuminata. Spruzza un po' d'acqua ogni 2-3 giorni può aiutare a favorire il processo!
Colloca la fotocamera su un cavalletto, scatta una foto e, se possibile, lascia il cavalletto nella stessa posizione per tutta la durata del processo. Se non è possibile, metti il cavalletto sul tavolo o sul pavimento in modo da poter riposizionare correttamente la fotocamera una volta rimosso. Il set deve rimanere il più possibile inalterato. Naturalmente, gli studenti osserveranno la mela durante tutto il processo, ma questo non eliminerà lo stupore quando si troveranno di fronte alla sequenza finale.

Scatta una foto al giorno fino a quando la mela sarà marcia - lascia che i bambini decidano quando. Tale processo può richiedere da 1 a 3 mesi, a seconda della temperatura, dell'umidità, ecc. Una volta raccolto un set completo di immagini, caricalo su un computer.
È possibile visualizzarle in diversi modi. Il metodo più semplice è di metterle in qualsiasi programma di gestione foto e creare una presentazione. Imposta la presentazione in modo tale che le foto cambino più o meno ogni secondo.
In alternativa, è possibile creare una presentazione PowerPoint. State attenti all'allineamento delle foto in modo che l'immagine rimanga sempre nello stesso posto durante la presentazione. Abbiamo impostato il passaggio tra le diapositive in 00:01 secondi. In seguito, è possibile rallentare le transizioni in modo che gli studenti possano studiare il processo, ma inizialmente è più efficace una alta velocità. Ora sono pronti per visualizzare il proprio Video del Tempo, ma siate pronti a forti esclamazioni di disgusto!

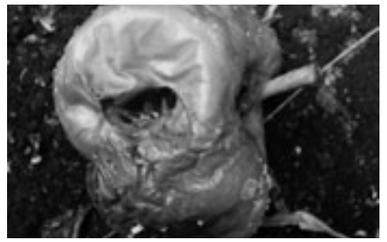
Gli studenti, di solito, vogliono "condividere" il loro video con gli altri. Consenti loro di caricare il video sul sito della scuola o su You Tube o permetti loro di copiare il video, portarlo a casa e condividerlo sul loro sito web personale o sulla loro pagina di Facebook.
In seguito, poni loro il seguente quesito: "Il tempo è un'illusione?" Ma attenzione, la discussione sarà molto vivace!

RISORSE NECESSARIE

- Macchina fotografica (con un cavalletto?)
- PC.
- Una mela bella succosa!
- Si potrebbero usare altri software: Keynote, Power Point (impostare il cambio automatico di slides con una alta velocità).

VALORE AGGIUNTO

Prima dell'avvento dei computer, per creare questo effetto occorreva far ricorso ai libri. Per fortuna ora non ce n'è bisogno!



SUGGERIMENTI

Se si scattano foto per un lungo periodo di tempo, diciamo per tre mesi, non è necessario utilizzare ogni singola foto. Possono essere creati dei video brevi scegliendo solo le fotografie che mostrano i cambiamenti più significativi. Se vuoi accelerare un po' il processo assicurati che la mela sia in un luogo caldo e umido. Il davanzale di una finestra al sole o su un radiatore sono ottime soluzioni, soprattutto se si mette un piattino di acqua appena sotto il radiatore.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Consentire agli studenti di scegliere gli oggetti da fotografare nel corso del tempo. Assicurati che si tratti di frutta o verdura (una fetta di anguria è veloce e abbastanza spettacolare da filmare) – la carne o materiali simili provocherà cattivo odore e attirerà le mosche.
- Parlare di come il materiale organico varia rapidamente e radicalmente, mentre la materia inorganica può rimanere invariata per mesi, anni, decenni ... anche migliaia di anni!
- Creare una mini discarica in classe mettendo frammenti di terreno e oggetti organici e inorganici in una scatola di plastica trasparente. Registrare i cambiamenti (o le mancate variazioni) nel tempo. Usare le immagini per creare un video, mettendo in evidenza l'effetto dello smaltimento dei rifiuti nelle discariche.
- Per divertimento, eseguire la proiezione delle diapositive in senso contrario e osservare il processo in senso inverso!
- Vai su You Tube e digita "decomposizione" nel motore di ricerca - ci sono alcuni video rivoltanti di animali morti mangiati da insetti o di frutta e verdura in decomposizione.

MITICI SPOT

ETÀ 10+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Il motto di questo sito web è "Rendere l'incredibile più facile"! Gli alunni creano uno spot pubblicitario di 30 secondi su un argomento a piacere. In questo caso abbiamo delineato un'attività in cui gli alunni realizzano un video promozionale della loro scuola. Volevamo chiamare questa lezione "Pimp My School" (Potenzia la mia scuola)...ma non è stato possibile.

ATTIVITÀ

Inizia con il mostrare i video creati da altre scuole www.youtube.com/watch?v=T7TI-AJi208... è favoloso!

Discuti il video con gli alunni e spiega loro che creeranno il proprio video per "Mettere la loro scuola in evidenza". Spiega che il loro video (dato che è la loro prima volta) deve avere la durata di solo 30 secondi. Dovrebbero creare lo storyboard dove evidenziano gli aspetti della vita scolastica, le località, le persone ecc.. da presentare. Quando questa fase sarà completata, chiedi loro di andare a registrare i filmati e le immagini per i loro video. Per fare questo è meglio lavorare in piccoli gruppi. Si possono assegnare ruoli come attore, presentatore, direttore di scena, regista etc.

Quando il loro filmato è pronto, guidali su www.animoto.com e crea un account se ancora non lo hai fatto. Se si scegle il **Lite Package** non c'è alcun costo mensile. Se compaiono i pop-up che ti chiedono se vuoi aggiornare il software, chiudili. Quando ti sei iscritto, apparirà un tutorial, guardalo con gli studenti, è molto breve ma anche molto utile.

Quando il loro filmato sarà pronto, digli di scaricare le foto o i file video sul loro computer e di cliccare su **Create Video**. Saranno guidati attraverso il processo di selezione dello stile per il video. Se appare un pop-up che chiede di effettuare l'aggiornamento, dì agli studenti di cliccare sul link sottostante con scritto "Voglio creare un video di 30 secondi", così verranno condotti alla pagina appropriata. Qui, dovranno aggiungere musica, immagini, video ecc e riorganizzarli nel pannello di editing. Possono fare un anteprima ed editare nuovamente la loro pubblicità in qualunque momento. Dì loro di non preoccuparsi se non è tutto perfetto la prima volta!

Infine, dovrebbero cliccare su **Produce Video** ed avranno creato la versione finale della loro pubblicità. Se copiano l'URL lo possono inviare ad amici via email o mostrarlo sul sito web della scuola o sui social media.

RISORSE NECESSARIE

- Smart-phone, fotocamera, computer portatile / PC
- Accesso a internet
- www.animoto.com (o software simili)

VALORE AGGIUNTO

Gli studenti creano, video altamente professionali e divertenti in modo rapido e semplice!

SUGGERIMENTI

Se questo software ti piace e vorresti aggiornarlo per poter produrre dei video più lunghi e avere accesso a funzionalità aggiuntive, un abbonamento annuale al pacchetto Animoto Plus costa solo $30-50!
La musica di sottofondo che puoi scegliere può essere molto forte quindi è meglio che il filmato non abbia l'audio - se davvero gli studenti vogliono mostrare un dialogo tra alcune persone avranno bisogno di tenere la videocamera molto vicina o dovranno utilizzare un microfono separato. O semplicemente parlare forte e chiaro!

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Creare gli album delle vacanze! Ecco il nostro: http://animoto.com/play/1CF1PYZb67JMKzT1VdbNgw
- Creare un video della "Classe del 2012" per gli studenti che lasciano la scuola includendo i ricordi del loro tempo passato a scuola.
- Fare un video dei giochi che si fanno durante la ricreazione.
- Fare un video sulle rime alternate
- Filmare gli studenti più giovani mentre si vestono.
- Fare un video "dietro le quinte" della recita della scuola o di un concerto ad integrazione del video "professionale" (cosa molto più divertente).
- Documentare le gite scolastiche
- Dare a gruppi diversi argomenti diversi ed "opposti" es.. le cose più belle del nostro paese e le cose più brutte
- Fare un video sui problemi della comunità es. rifiuti, riciclaggio.

Oppure semplicemente utilizzate Animoto per realizzare la vostra biografia...

IL MIO PRIMO FILM

ETÀ 10+ ANNI

★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questo software non potrebbe essere più semplice da usare. Già entro la fine della lezione gli studenti avranno avuto un assaggio di cosa sia la produzione, la regia, la creazione del copione e il casting del proprio film. È anche facile differenziare le mansioni, permettendo agli allievi con capacità più elevate di sperimentare una trama più complicata aggiungendo scene multiple. Noi abbiamo usato Dvolver Moviemaker.

ATTIVITÀ

Prima di iniziare, è una buona idea chiedere agli studenti di fare un brainstorming sui vari generi di film es. romantico, commedia, sci-fi,avventura. Dovrebbero sceglierne uno prima di iniziare l'attività. Questo li aiuterà quando sarà il momento di prendere delle decisioni durante il processo di produzione.
Vai alla homepage di Dvolver www.dvolver.com/moviemaker/index.html. Clicca il tasto "Make a Movie" sulla Homepage.
Sulla prima "pagina", gli verrà chiesto di scegliere "background" e "sky" per l'ambientazione della loro prima scena. Possono scorrere verso l'alto e verso il basso con le frecce per poter vedere le opzioni. Dopo aver definito questi parametri, chiedi agli studenti di cliccare il tasto "Next".
Sulla seconda "pagina", devono scegliere una trama. Queste sono molto semplici. Vale la pena di dire che il fatto di avere più di un personaggio, di solito, ci agevola nel "raccontare una storia". Clicca il tasto "Next".
Sulla terza "pagina" devono scegliere i loro personaggi. Ricorda loro che possono cliccare sul pulsante "Back" in qualsiasi momento per modificare le loro scelte precedenti. Clicca il tasto "Next".
La quarta pagina è quella in cui l'intero film viene creato perchè gli studenti devono scrivere il dialogo. Chiedi loro di prendere tempo e di rileggere il "copione". È molto facile assegnare un dialogo ai personaggi. Si deve dire agli allievi che più è lungo il dialogo, più durerà il loro filmato, questo li incoraggerà ad incrementare la loro creatività nella scrittura! Devono essere consapevoli che per ogni riga c'è un massimo di 100 caratteri. Clicca di nuovo il tasto "Next".
La quinta pagina richiede loro di selezionare della musica di sottofondo, o "partitura",per il loro film. Di nuovo, discuti l'importanza di scegliere la musica che più si adatta al soggetto del film. Incoraggiali a provare, con diverse partiture e valutando gli effetti. Clicca il tasto "Next".
Infine, avranno bisogno di scegliere un titolo per il loro film, scrivi i loro nomi nello spazio riservato al nome del "Regista" e chiedi agli studenti di selezionare le grafiche per i titoli di apertura. A loro questa parte piace più di tutte! Clicca il pulsante "Crea il mio film"
Ora gli studenti possono guardare il loro film ed inviarlo al loro indirizzo di posta elettronica (o a quello della scuola). La e-mail che riceveranno comprenderà un unico URL così che gli studenti potranno trovare il loro film velocemente e facilmente online.

RISORSE NECESSARIE

www.dvolver.com/moviemaker/index.html

VALORE AGGIUNTO

Il valore aggiunto qui è ovvio; potendo utilizzare Pinewood Studios soltanto per un mese, non ci sarebbe altro modo per loro per creare il proprio film utilizzando un computer!
Se ancora non siete convinti, questi punti dovrebbero influenzarvi:

- Non si deve scaricare il software (cosa che di solito è un tormento).
- È eccezionale per la lettura e la scrittura e per la valutazione della creatività, la comprensione del copione/trama, la confidenza con le IT e la scrittura creativa
- Opera sulla gamma delle competenze
- Sia gli insegnanti che gli allievi impareranno ad usarlo facilmente – senza preparazioni o lezioni lunghe poco utili al risultato finale!
- È virtualmente impossibile "fare un errore ",
- È gratuito!

SUGGERIMENTI

Per prima cosa crea un film da solo! Mostralo alla classe. Chiedi un riscontro! In alternativa, usane uno che abbiamo "già preparato":

ET Turns Ugly:
www.dvolver.com/live/movies-716042
Spy-off:
www.dvolver.com/live/movies-716077

SICUREZZA

Questo software è molto sicuro. Gli studenti non interagiscono con gli altri utenti mentre lo usano. Potresti voler limitare la possibilità di vedere tutti i film sul sito – ma non ne abbiamo trovati di osceni e sgradevoli!

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Prova a dare agli studenti un breve copione per 2 personaggi e chiedi loro di creare un film usando quel copione.
- Usa il software per introdurre problemi matematici. Ad es. Un personaggio passa un problema ad un altro "Io ho 36 caramelle e 4 ragazzi, quante ne devo dare ad ogni ragazzo/a?" Il secondo personaggio risponde "Dividi 36 per 4". Gli allievi devono decidere se la soluzione è corretta e quale sarà la risposta.
- Prova a fare una relazione scientifica "abbiamo versato 50 ml di acqua in un becher" o "Quali gruppi importanti di alimenti mangiano gli essere umani? "sembra molto meno noioso quando è detto da un alieno.

VIAGGIO NEL PASSATO

ETÀ 7+ ANNI

★★

BREVE DESCRIZIONE

Podomatic www.podomatic.com/login è uno strumento di condivisione usato per pubblicare audio e video podcast online. A noi piace molto perché è semplice e flessibile da usare. In questa attività l'abbiamo usato per sviluppare le competenze degli studenti relative alle indagini storiche.

ATTIVITÀ

In gruppi di due, gli allievi scelgono personaggi storici come fulcro della loro ricerca. Abbiamo constatato che la maggior parte degli allievi preferisce scegliere l'argomento, piuttosto che vederselo imporre. Tuttavia, alcune volte (durante un lavoro a tema, per esempio) sarebbe appropriato fornire una lista di argomenti da cui gli studenti possono scegliere una material/personaggio storico. Abbiamo constatato che una scelta autonoma aiuta a fornire un elenco più vario di presentazioni. Ad es. sui personaggi meno studiati vengono prodotte delle presentazioni più interessanti in quanto il pubblico è più coinvolto rispetto a presentazioni fatte su cose che conoscono già bene.

Gli studenti possono ricercare materiale sull'argomento scelto usando diversi motori di ricerca es. Google, WolframAlpha etc. e raccogliere appunti sulle biografie dei personaggi, compreso fatti, aneddoti, descrizioni ed informazioni provenienti da varie fonti. In seguito ordineranno le informazioni derivate dai loro appunti usando un software di videoscrittura. Avranno bisogno di scegliere un formato per il loro lavoro (una panoramica delle attività seguita da una relazione cronologica/ sequenziale sembra funzionare bene) e di illustrare il loro operato in modo efficace.

Quando hanno terminato questa attività, chiedi loro di leggere i fatti ai loro compagni di classe. Gli allievi dovrebbero delle opinioni ai loro compagni e, se necessario, modificare il loro lavoro di conseguenza.

In seguito faranno un'intervista immaginaria al personaggio storico. Uno studente sarà l'intervistatore e l'altro farà la parte del personaggio. Si deve indicare un limite di tempo – diciamo due minuti – per la loro intervista.

Possono registrare l'intervista (usando Garage Band, Audacity etc.) e pubblicarla su Podomatic insieme ad una foto e testo. Questo darà la possibilità ad altre persone di ascoltarla e commentarla.

RISORSE NECESSARIE

- Programma di videoscrittura
- Accesso Internet
- Foto salvate su file
- Audio software (per informazioni che riguardano l'uso guardate la lezione su "Recita e Registrati" o "Per i tuoi genitori")
- Account su www.podomatic.com/login

VALORE AGGIUNTO

I ragazzi amano recitare! Questa attività è fantastica per sviluppare competenze narrative, competenze scientifiche e IT in aula.

SUGGERIMENTI

Se hai bisogno di differenziare i compiti, dai la possibilità agli allievi con scarse competenze di scegliere personaggi storici più conosciuti poiché ci saranno molte più informazioni disponibili per loro (anche più facili da trovare)

Questa attività dipende dalle letture degli allievi, dai commenti e dai modi di presentazione dei testi presi da molte fonti diverse. Per quanto riguarda coloro che sono restii nel leggere, molto spesso tra questi comprendono ci sono i ragazzi con abilità minori, prova ad incoraggiarli a scegliere personaggi con storie drammatiche es. JFK, Giulio Cesare in quanto, spesso le trovano molto avvincenti.

SICUREZZA

Se durante l'intervista gli studenti riprenderanno sé stessi, assicurati di avere il permesso dei genitori per pubblicare il materiale in quanto i podcast sono accessibili a tutti online.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Usalo per pubblicare i racconti che gli allievi hanno creato e letto.**
- **Fai un videocast dell'intera intervista piuttosto che pubblicare solo la parte audio.**
- **Sostituisci i personaggi storici con gli esploratori.**
- **Fai un intervista alle persone che consentono alla tua scuola di "funzionare" es. il bidello/a,un insegnante, la segretaria, il preside.**
- **Intervista "I personaggi" dei libri che i ragazzi hanno letto.**

PER I TUOI GENITORI

ETÀ 7+ ANNI

★★

BREVE DESCRIZIONE

Creare un audio podcast è molto più facile di quanto pensi, ma ha molte applicazioni diverse. Qui, lo abbiamo usato per sviluppare competenze linguistiche e per migliorare il collegamento casa-scuola. Il podcasting è così versatile che l'essere capaci di usare un software per il montaggio audio dovrebbe essere una competenza di base per gli insegnanti.

ATTIVITÀ

Avrai bisogno di scaricare il software Audacity – che è gratuito. Se non conosci questo software, la lezione su "Recita e registrati" spiega come si fa e le funzioni di base per usarlo.
Gli allievi avranno preparato un copione evidenziando le notizie della settimana, raccontando ai genitori cosa hanno fatto a scuola, i loro compiti per il fine settimana ed i dettagli e le date degli eventi imminenti. Potresti anche includere un promemoria sulle regole scolastiche (non portate nessun gioiello oppure ricordatevi di portare la borsa per la lezione di educazione fisica), che spesso i genitori apprezzano!
Per evitare di utilizzare continuamente il tasto "pausa", o anche peggio, di modificare la registrazione finale per eliminare gli sbagli, potrebbe essere il caso di far ripetere agli studenti la lettura del loro copione prima della registrazione. Se sono abbastanza nervosi, fai un paio di prove mentre li registri in modo che si abituino a parlare al microfono ecc.
Quando sei pronto a registrare la registrazione finale, premi il pulsante record (registra) ed in silenzio dai il via agli studenti. Gli avrai detto di non rallentare o fermarsi se fanno un errore, ma correggersi in modo calmo ed efficiente "come fanno in TV". Potrebbe non essere perfetto ma sarà molto carino!
Quando hanno finito di registrare, premi *stop*. Vai al file menu e salva la registrazione. Assicurati di avere anche "salvato i metadata". Scrivi semplicemente le informazioni nei campi appropriati es. Nomi degli studenti, date delle registrazioni ecc. Questo non è essenziale ma rende i files molto più facili da trovare e organizzare in futuro.
Poi vai di nuovo al menu file menu e clicca su "export come un file wav". Puoi salvare il file sul tuo desk top, puoi copiarlo su CD, memory stick o allegarlo ad una e-mail per condividerlo con i genitori. Tuttavia, potrà essere visto soltanto dal loro computer se stanno usando Windows.
Se vuoi creare un podcast da caricare su una pagina web (come Moodle o su un blog), oppure se vuoi condividerlo con le persone che usano un Mac, devio andare su "file" e cliccare su "export as MP3". Questo potrebbe essere un po' difficoltoso perchè il tuo computer avrà bisogno di un decoder per fare questo. Potrebbe già essere installato sul tuo computer. Se non è così potrebbe comparire un suggerimento su come scaricarne uno.
Segui semplicemente le istruzioni per farlo – è gratuito! Oppure puoi andare direttamente a http://lame1.buanzo.com.ar/#lamewindl e scaricarlo. Quando hai fatto questo, la tua registrazione audio dovrebbe poter essere salvata come MP3. Questi file si caricano facilmente sulle diverse piattaforme e possono essere incorporati nei siti web.

RISORSE NECESSARIE

- Audacity o qualsiasi altro software per la registrazione audio. Potresti già averlo come parte del pacchetto quando hai comperato il tuo PC.
- http://audacity.sourceforge.net/download/
- Un decoder se non ce n'è già uno installato nel tuo computer
- http://lame1.buanzo.com.ar/#lamewindl

VALORE AGGIUNTO

Qui il valore aggiunto sta nell'incoraggiare gli allievi ad investigare ulteriormente le possibilità della comunicazione online. Incoraggiarli a discutere perché questo tipo di comunicazione potrebbe essere meglio di una lettera tradizionale. Ad es. Le lettere vanno perse oppure sono usate come sotto piatto delle tazze da caffè – mentre per l'e-mail non è così!

SUGGERIMENTI

Inizialmente (in particolare con gli studenti più giovani) dovrai dare istruzioni per la creazione degli MP3 oppure crearli tu per loro. Gli studenti saranno capaci di completare il processo con crescente indipendenza in un lasso di tempo molto breve.

SICUREZZA

Un elenco di cose da fare e da non fare sarebbe utile prima di iniziare la lezione. "Le cose da fare" comprenderanno tutti i punti dell'insegnamento che vogliamo trasmettere come, ad esempio, parlare in modo chiaro; "le cose da non fare" comprenderanno il non fare riferimento agli indirizzi, numeri telefonici ed indirizzi e-mail sul podcast.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- **Guarda l'unita "Recita e registrati" per avere delle idee su come tenere i genitori aggiornati sullo sviluppo degli allievi nella lettura.**
- **Inizia con la creazione delle trasmissioni radio pre-registrate: gli studenti scrivono un copione, scelgono una canzone che vorrebbero trasmettere e predispongono alcune interviste, ad es. con il preside.**
- **Fai commentare ai ragazzi gli eventi scolastici come ad esempio la giornata degli sport.**
- **Usalo in tutti i contesti per fare le interviste.**

CIAK SI GIRA!

ETÀ 10+ ANNI

★

BREVE DESCRIZIONE

Questo software è più sofisticato e non è stato creato appositamente per i bambini. Detto questo, non è complicato e si inserisce facilmente all'interno delle abilità/capacità degli studenti appartenenti alla fascia di età consigliata. Fare video è anche un'attività molto utile in quanto può risultare importante ai fini del curriculum, quindi vale la pena investire tempo con software di video editing.

ATTIVITÀ

Se non si dispone già di windows Moviemaker sul computer, è necessario scaricarlo dal web; il download è gratuito.
Nota: gli utenti Mac avranno già il software equivalente (iMovie) sul proprio computer; ma funziona in modo diverso.

Quando siete pronti, chiedete agli studenti di aprire il programma. Lo schermo sarà in gran parte vuoto, con una piccola schermata nera in alto a destra (qui verrà riprodotto il film). Gli strumenti essenziali sono in alto sul lato sinistro; sono presenti le opzioni comuni come "file", "modifica", "vista", ecc. Inoltre, scendendo più sotto appariranno opzioni tecniche come "importa", "modifica" e "pubblica". Lungo la parte inferiore ci sarà la funzione "Storyboard".

Gli studenti avranno già i filmati che vorranno utilizzare. Questi potranno essere o brevi sequenze video o unico filmato. Tale filmato/i può essere stato registrato durante una lezione di educazione fisica, nel corso di un esperimento scientifico o durante le loro vacanze! Dipende da te e da loro la scelta di quale filmato utilizzare!

Il processo più difficile (che non è difficile in realtà) è l'importazione del video. Il vostro file video si troverà in uno dei quattro "luoghi" elencati nei collegamenti a sinistra: "da videocamera digitale" (questo include i telefoni), file "video" sul vostro computer, file "immagini" sul computer o file "audio o musica".

Clicca sul link in questione e individua la clip che si vuole utilizzare. Doppio clic col tasto sinistro del mouse e in pochi secondi dovrebbe apparire nella schermata principale di Windows MovieMaker.

Trascina il video clip che si desidera utilizzare sulla prima sezione vuota dello storyboard. Se si fa clic sul pulsante di riproduzione sotto lo schermo sulla destra, il clip dovrebbe essere riprodotto. Questo processo è facile se si utilizza una sola clip. Per utilizzare più clip è necessario trascinarle una ad una su ogni sezione bianca dello Storyboard. Il filmato di base è praticamente completo!

Per dare al film un sapore vero e proprio, gli studenti dovranno fare clic sulla sezione "Titoli e crediti" a sinistra. Consigliamo di provare con le sezioni "Titolo all'inizio" e "crediti alla fine", finché gli studenti non abbiano preso confidenza con il software.

Clicca su "Titolo all'inizio" e nella prima casella chiedi agli studenti di digitare il titolo del film. Nella casella sottostante è possibile digitare il loro nome (nomi). Per finire, si deve cliccare su "Aggiungi titolo". Ritorna alla schermata principale, chiedi agli studenti di cliccare nuovamente su "Titoli e crediti" e quindi cliccare su "Crediti finali". Qui è possibile digitare il proprio nome (nomi), il ruolo (ruoli), ecc.

Chiedi agli studenti di premere il tasto "play" per vedere il video completo e decidere se sono contenti del loro lavoro.

Se si desidera condividere il filmato con gli altri, è necessario selezionare la funzione "Esporta come" e scegliere un'opzione. È possibile esportarlo su You Tube se si desidera condividerlo a livello globale o come file in formato "mov" in modo tale da condividerlo con i genitori, ad esempio tramite Dropbox. Se lo si vuole mettere su Moodle o su un blog è necessario, in primo luogo, caricarlo su You Tube, renderlo "privato" e poi cliccare sull'opzione "condividi". Questo vi rilascerà un "codice" che può essere copiato e incollato per incorporarlo. Con alcuni software di blogging (ad esempio WordPress) è possibile copiare l'URL di You Tube senza dover digitare i codici.

RISORSE

Windows Movie Maker, iMovie (per Apple Mac) o un software simile.

Video clip da una fotocamera digitale o un telefono. È anche possibile scaricare video clip da Internet.

Per vedere se si dispone di Windows Movie Maker, fare clic sul pulsante di Windows (di solito in basso a sinistra sul desktop) e digitare il nome del programma nella casella di ricerca. Se non viene visualizzata nel riquadro, è necessario scaricare il software dal sito Web all'indirizzo http://en.kioskea.net/download/download-124-windows-movie-maker

VALORE AGGIUNTO

Il valore aggiunto dipende molto dal contesto. Ad esempio, utilizzare Windows Movie Maker per modificare, elaborare e pubblicare le notizie che riguardano gli studenti aggiunge al lavoro di apprendimento, un tocco di professionalità e di esperienza legata alla vita reale. I ragazzi in procinto di terminare il loro percorso scolastico, possono fare dei video per realizzare un documentario sul tempo trascorso a scuola. Questo potrebbe essere registrato su DVD e venduto al fine di raccogliere fondi per il viaggio di fine anno.

SUGGERIMENTI

Per uno sviluppo ulteriore dei video fatti dagli studenti, si può cambiare il colore / carattere dei titoli di testa e di coda. Essi possono anche manipolare le transizioni, ecc e aggiungere una colonna sonora o una voce fuori campo. Ulteriori informazioni, idee e le istruzioni si possono trovare digitando: http://straubroland.wordpress.com/2010/10/26/windows-movie-maker-for-teaching/

(Roli Straub, che ha creato questo tra l'altro, è stata una delle prime docenti formati all'interno del progetto TACCLE!)

Se gli studenti utilizzano questo software per la prima volta, è meglio farli lavorare in piccoli gruppi. È una buona idea quella di lavorare con pochi gruppi alla volta. Avere tutta la classe intenta a produrre contemporaneamente il proprio video quando non si ha molta esperienza nell'uso del software potrebbe risultare caotico!

SICUREZZA

Ti consigliamo di controllare qualsiasi video clip che gli studenti scaricano dal web. Se avete dei dubbi, utilizzare solo i videoclip che gli studenti hanno elaborato personalmente.

ALTRE OPPORTUNITÀ

- Fare una passeggiata dedicata alla scoperta di esempi relative alla matematica chiedendo agli studenti, ad esempio, di trovare angoli retti, forme a mosaico, frattali, modelli in natura, linee parallele, ecc e di evidenziarli. Registrate la camminata.
- I bambini sistemano i tavoli in classe e spostano lentamente la fotocamera per registrare gli oggetti dall'alto. Progettare sulla lavagna interattiva, fissare un fotogramma del film e disegnare il contorno delle forme dall'alto. Utilizzare l'esperienza come base per parlare di viste in pianta, le mappe, ecc. Discutetene - e mostra - attraverso Google Earth la visualizzazione della loro scuola e disegnatene i contorni.
- Fai fare ai bambini un video di pochi minuti su, ad esempio, il traffico, il mercato, gli animali in un campo, i bambini che giocano e che lo utilizzano come punto di partenza per scrivere una storia.
- Chiedi ai bambini di fare un breve video tutorial ad esempio, sull'utilizzo del goniometro, su come realizzare un mosaico o su come essiccare un fiore. Ricordati di fargli fare innanzitutto uno storyboard.
- Proponi agli studenti di intervistarsi tra di loro, ad esempio, in merito al loro libro preferito e il motivo per cui lo consigliano.
- Sarà possibile anche intervistare le persone che visitano la scuola (Governatori, personale comunale, poliziotti, infermieri, ecc)!
- Crea un alfabeto video - far disegnare ai bambini più piccoli delle lettere colorate dell'alfabeto. Filmare gli alunni mentre pronunciano le lettere. I bambini più grandi possono fare qualche video per illustrare ogni lettera, ad esempio: animali, uccelli, automobili, cani, ecc.
- Registrare una lezione di educazione fisica o di danza o una lezione tradizionale utilizzando il filmato come base per migliorarla.
- Chiedere ai bambini di registrare quello che hanno fatto / le loro attività scolastiche preferite. Condividere il video con i genitori, ad esempio durante i colloqui con i genitori o attraverso il sito web della scuola.
- Sottoponiun problema alla classe (ad esempio, un problema logico o un problema di pensiero laterale) e fai filmare ai bambini le loro soluzioni. Scopri se le loro spiegazioni sono più chiare quando sanno di essere ripresi.
- Fai un video per illustrare un poema.
- Fai un annuncio per ... un libro preferito, un luogo da visitare, perché la gente dovrebbe riciclare.
- Creare un video "time-lapse" registrando un video di 30 sec ogni 2-3 giorni - esempio: le uova di farfalla, i girini. Registra più frequentemente quando i cambiamenti sono in atto. Progetta una rotazione delle riprese.
- Gioca con il green screen - riprendi i bambini su uno sfondo blu o verde e installa il software nel computer. Questo filtra lo sfondo verde o blu e consente di aggiungere qualsiasi sfondo desiderato. Questo significa che è possibile, ad esempio, intervistare famosi poeti / gli antichi romani / persone in diversi paesi! Ecco un tutorial utile per mostrare come si fa www.youtube.com/watch?v=dtFYD-2NRMc e qui si possono trovare alcuni software gratuiti www.123videomagic.com/download.asp (Grazie a A. Lydon).
- Far elaborare ai bambini più grandi un video sul cambio di stagione, del tempo, ecc (da Simon Haughton).
- Se si dispone di un robot o di un giocattolo radiocomandato, usa il nastro adesivo per attaccare la fotocamera verso l'alto e registrare il percorso del robot (da @ bevevans22).
- Fare esercitare i bambini a dare indicazioni stradali. Un gruppo fornisce indicazioni per una destinazione, un altro gruppo segue le indicazioni riprendendo il percorso e ciò che sta facendo.
- Non registrare esclusivamente la recita scolastica o un concerto (anche se si può fare anche questo!) - Assicurati di intervistare il cast descrivendo come si sentono prima e dopo lo spettacolo, di filmare i bambini in azione, di registrare le prove, la creazione delle scenografie, dei costumi e il pubblico dopo lo spettacolo. Aggiungi un po' di informazioni sulla scrittura della storia, sul compositore, ecc.
- Fai un film su ciò che hanno appreso in gita/visita scolastica.
- Proponi ai tuoi studenti di essere speaker di un telegiornale e leggete le notizie della scuola/classe della settimana (potete utilizzare un quadrato di cartone per simulare la televisione).

SEZIONE 2: ALTRI TEMI

SICUREZZA, PROTEZIONE, PRIVACY E INCOLUMITÀ

Nella nostra esperienza, il più grande ostacolo all'uso di attività e-learning - in particolare siti online - è che tutti gli insegnanti sono pietrificati dalle notizie diffuse dalla stampa, o dalle autorità di garanzia, dalle ansie dei genitori e dalla loro convinzione che Internet sia popolata da criminali predatori. Aggiungete a ciò la preoccupazione che i bambini vedano cose che in realtà non dovrebbero. È incredibile sapere che nessun insegnante accende il computer in classe e tanto meno si connette a Internet.

La maggior parte di queste informazioni derivano dai giornali. Sì, esistono pericoli su internet come vi possono essere pericoli per i bambini che attraversano una strada trafficata - il traffico sulla rete è molto superiore a quello stradale, ma ci sono molti meno incidenti e sono raramente fatali. Questa è una buona cosa da ricordare. Come facciamo per l'attraversamento della strada, abbiamo il dovere di insegnare ai bambini ad usare Internet in modo sicuro ed efficace, e questo è davvero difficile a meno che non li si lasci fare!

In realtà, in termini di sicurezza on-line, il problema più grande è che internet è popolato da persone che vogliono fare soldi. I bambini sono importanti in quanto consumatori e possono anche involontariamente fornire diversi dati che possono essere venduti - ma questo, di solito, non è il tipo di pericolo che impensierisce maggiormente gli insegnanti.

Come insegnante è necessario comprendere a fondo alcune regole sui computer prima di iniziare a pensare sensatamente su modi di tenere al sicuro gli studenti. In particolare, è necessario capire alcune cose di base riguardo alla sicurezza, la protezione, la privacy, l'incolumità e le differenze tra questi argomenti. Stiamo utilizzando questi termini in modo specifico dando a ciascuno un significato specifico. Altri possono usarli in modo diverso.

SICUREZZA

In primo luogo, i computer che gli studenti utilizzano a scuola saranno quasi certamente collegati ad un server locale - un altro computer che si frappone tra i computer della classe e il mondo esterno. Questo server può essere posizionato nella vostra scuola o può essere da qualche altra parte, per esempio in un ente locale o in una società privata che fornisce questo servizio per la scuola.

Ovunque sia questo server, sarà gestito da un tecnico o da un dipartimento il cui compito è di proteggere il loro sistema e renderlo sicuro.

Qualsiasi software, sito web e persona utilizzi il server, potenzialmente si configura come una minaccia per la sicurezza. Nel mondo ideale dei dipartimenti IT, i loro server non dovrebbero avere alcun contatto con qualsiasi altro computer / utente. Questo è sempre il loro punto di partenza. Ricordatelo!

Il personale del dipartimento IT è programmato per dire "No" a quasi tutto, per poi negoziare. Per lo più, la loro carta vincente è quella di dire "No! È una questione di sicurezza " - lasciando nel povero docente che ha posto la domanda, la convinzione che tutto ciò che ha richiesto porterà a qualcosa di terribile per i suoi studenti. Tuttavia, la maggior parte delle volte ciò che il personale IT realmente dice è che quello che hai chiesto, minaccia potenzialmente la sicurezza del loro server e NON l'incolumità degli studenti.

Il tipo di cose che preoccupano sono: virus, worms, bot e phishing (si c'è un intero mondo di belve nel mondo dei computer); se c'è tanto traffico, questo potrà intaccare la loro banda e il loro sistema si bloccherà (per esempio, se ogni utente ha avviato contemporaneamente il download di un lungometraggio); email di spam possono intasare il server o commenti non moderati possono apparire nei loro siti; persone non autorizzate possono effettuare azioni di pirateria informatica nel sistema, utilizzando dei dispositivi che permettono loro di fare ciò (maggiori informazioni su tale argomento sotto) e il caricamento di programmi che interrompono la funzionalità del sistema. Tutti questi sono problemi abbastanza ragionevoli dal punto di vista IT, ma non hanno molto a che fare con l'incolumità dei bambini - che è la cosa che vi interessa maggiormente.

Prendiamo Skype a titolo di esempio. Svariati dipartimenti di IT si rifiutano di utilizzare Skype - non permettono agli insegnanti di scaricarlo e installarlo. È un vero peccato in quanto rappresenta uno strumento meraviglioso in classe. La polizia informatica vi dirà che è un "rischio per la sicurezza". Penserete che i vostri studenti saranno a rischio e farete marcia indietro. Quello che realmente vogliono dire è che Skype (che gira su internet, ma non sul web) utilizza una "porta" diversa sul computer e questo ha implicazioni sulla configurazione del server stesso, sull'impostazione del firewall e così via. Sono anche preoccupati del fatto che ogni studente invierà e-mail o attiverà conversazioni Skype nello stesso momento e il loro sistema potrà andare in crisi.

Da anni è in corso un dibattito sulla sicurezza o meno di Skype, ma la conclusione del dibattito ha attestato la sua sicurezza. Tuttavia, tale dibattito non ti riguarda - dal punto di vista di un insegnante lo strumento è completamente sicuro. In una scuola elementare, verrà probabilmente usato un solo indirizzo Skype o, al limite, uno per ogni classe. L'unica persona che utilizzerà tale indirizzo sarà l'insegnante. I contatti casuali su Skype difficilmente si presentano e gli stessi devono essere "accettati" prima di poter chiamare / avviare una chat. Nessuno di questi sarà visto dai bambini, in ogni caso.

Oltre a non amare particolari applicazioni e siti per i motivi già citati, i dipartimenti di IT creano firewall in grado di consigliare i siti autorizzati e sconsigliare quelli vietati perché il contenuto potrebbe risultare indesiderabile. A volte questa "decisione" è presa automaticamente attraverso l'installazione di un software che rileva, ad esempio, le immagini che hanno più di una certa percentuale di contenuti proibiti, o siti che contengono determinate parole (i nostri colleghi che lavorano nella formazione degli adulti sono impazziti per questo). A volte, la decisione è presa da persone che lavorano nel dipartimento di IT e che consentono l'accesso al minor numero di siti possibile, con la possibilità di aggiungerne altri su richiesta. Ciò equivale a "perquisire" gli insegnanti a scuola per assicurarsi che non dispongano di materiale cartaceo che i bambini possono vedere.

Anche se questo approccio è volto a garantire la sicurezza agli studenti, tuttavia ha i suoi pericoli come ad esempio il fatto di impedire ai bambini (e ai loro insegnanti) di formarsi attraverso didattiche e opportunità di apprendimento innovative. Questo impedisce ai bambini anche di imparare dai pericoli che li circondano - immaginate un bambino a cui non è mai stato insegnato ad attraversare una strada che improvvisamente deve attraversare un'autostrada oppure di provare ad insegnare ad un bambino a nuotare nel deserto.

Resisti - ciò a cui gli studenti possono o non possono avere accesso dovrebbe dipendere dal giudizio professionale del docente. Vedere sabotata la vostra lezione d'arte perché il firewall contesta il fatto che la Venere di Botticelli non ha i vestiti o non è in grado di mostrare le immagini dello stomaco di una donna incinta come parte della vostra lezione di educazione alla salute è davvero inaccettabile. (A proposito, entrambi questi esempi sono realmente accaduti!) Abbiamo tutti sentito dire, con aria di sufficienza: "Anche se vi è solo un rischio molto piccolo non ne vale la pena!"

L'esperienza ha dimostrato più e più volte che il più grande rischio per la sicurezza dei bambini è l'ignoranza - non riconoscere un pericolo, non sapere come evitarlo o non essere in grado di affrontarlo prima che si intensifichi.

Quindi, se la "sicurezza" riguarda principalmente l'ambito dei sistemi informatici, quali sono le preoccupazioni del docente? Come abbiamo detto in precedenza, li abbiamo suddivisi in "incolumità", "privacy" e "protezione". Questo non è un distinzione tecnica e altre persone potrebbero non fare la stessa cosa, ma pensiamo che ciò sia utile.

PROTEZIONE

Tutti gli insegnanti, che fanno le veci dei genitori, hanno il dovere di proteggere i bambini. Così, in qualità di insegnante, se si è responsabili per gli studenti quando utilizzano dispositivi digitali, è necessario anche adottare le misure volte a impedire i danni potenziali.

La prima cosa su cui vogliamo concentrarci è l'hardware. I computer di per sé non sono pericolosi. Anche se i bambini mettono le dita nei fori del computer, non sono in pericolo. Molto più rischioso è lasciare che i bambini abbiano accesso ai computer senza supervisione - per esempio, nel caso in cui si disponga di computer in classe e i bambini devono stare in aula durante il pranzo (nessun computer deve essere utilizzato senza una supervisione, preferibilmente la vostra).

La nostra preferenza personale è che nelle scuole primarie il docente scelga per tutti i computer (o i terminali) la STESSA password. Soltanto un'altra persona appositamente designata dovrà conoscere la password (ci deve essere sempre qualcuno in grado di utilizzare i computer nel caso di supplenza o nel caso in cui la tua aula debba essere utilizzata per qualcos'altro). Prima di usarli, dovrete accendere a tutti i terminali inserendo la password prima che i bambini inizino ad utilizzarli. La maggior parte delle aule della scuola primaria si considerano fortunate se dispongono di più di una mezza dozzina di computer - questo non è troppo oneroso. Se i computer sono collegati in rete, le regole saranno diverse. Alla fine della lezione assicuratevi che tutti si siano disconnessi. Cambiate la password periodicamente, i bambini hanno una straordinaria capacità di scoprirla!

Dovrete essere certi che le schermate siano vuote e che i bambini confermino di aver effettuato il logout - se vi è una schermata vuota, fare clic sulla barra spaziatrice per assicurarsi che è correttamente disconnessa.

Fotocamere e videocamere digitali che non si collegano direttamente a Internet sono relativamente sicure. L'unica cosa a cui prestare attenzione è di non lasciare i bambini con le videocamere accese durante le pause o il pranzo. Questo, ovviamente, non succede con i più piccoli, ma a volte si è tentati di lasciare che i più grandi abbiano libero accesso alle telecamere per lavorare su un progetto. Se lasciate loro questa libertà, inizialmente vi troverete a fare i conti con i bambini che decidono di filmare gli altri bambini nelle toilette o negli spogliatoi. Essi si annoiano molto rapidamente con questo genere di cose, soprattutto una volta terminato il lavoro assegnato. Inoltre, nel frattempo, si rischia di ricevere la visita dei genitori arrabbiati. Quindi state attenti - l'accesso illimitato alle telecamere è un vero privilegio che deve essere offerto con parsimonia.

È più o meno lo stesso con la registrazione audio - la prima volta che i bambini giocano con i microfoni e le registrazioni digitali sarete assordati da "Maestra, ha detto una parolaccia!". Come affrontare questa cosa, ha ancora una volta a che fare con il tuo modo di gestire la classe. Come per tutto il resto, di solito anche questo svanisce molto rapidamente. La buona notizia è che tutto si può cancellare molto facilmente. Detto questo, questo comportamento può diventare abbastanza persistente in alcune aule, in questo caso le modalità per arrestarlo dipendono dal vostro giudizio professionale.

WORKING ON-LINE

Quando si dà il permesso ai ragazzi di accedere ad Internet c'è il pericolo che si mettano nei guai. D'altra parte questo vale anche quando gli permetti di giocare fuori in giardino. A parte il fatto che il rischio è probabilmente maggiore al parco giochi. Non vogliamo sembrare altezzosi su questo argomento ma dobbiamo guardare i rischi in prospettiva.

Ci sono alcune regole di base.

1. Si deve decidere dove gli allievi possono o non possono accedere su internet. Questo potrebbe essere inserito all'interno delle regole scolastiche oppure lasciato al vostro personale giudizio professionale. Bisogna conoscere quali sono i propri confini.

2. Se puoi scegliere tra l'uso di software on-line o di un software che puoi installare in locale, scegli quest'ultima soluzione, anche se significa che lo devi installare su ogni macchina da solo. Se hai una rete, questo rende il tuo compito più facile, tuttavia, il personale di IT probabilmente non ti permetterà di installare il software da solo, che è il lato negativo della scelta. C'è anche molta più roba gratuita on-line.

3. Se stai usando il software on-line sulla lavagna interattiva (smart board) avrai bisogno di configurare un solo account a tuo nome. Ovviamente controllerai il sito mentre prepari la lezione per assicurarti che cliccando su un link non ti porti a destinazioni indesiderate. Una cosa a cui devi stare attento è che la maggior parte di questi siti gratuiti, come You Tube, guadagnano con la pubblicità. Le pubblicità cambiano in continuazione. Anche se molti siti sono specifici per ragazzi e quindi sono molto responsabili sul tipo di pubblicità utilizzata, altri siti che potresti voler usare sono un po' meno attenti. Quindi prova a fare un controllo dell'ultimo minuto al sito che userai proprio prima della lezione – a meno che non voglia spiegare che cosa ci sarà pubblicizzato... complicato!

4. Probabilmente avrai un firewall. Altrimenti, avrai bisogno di qualche tipo di software che faccia da balia bloccando il contenuto non appropriato prima che tu lo veda. In mancanza di questo, controlla le impostazioni del motore di ricerca o del browser che stai usando perchè probabilmente sarai capace di adattare i filtri per bloccare almeno le immagini non adatte.

5. Assicuratevi di avere installato gli anti-virus e i software anti-spyware – anche se il software anti virus in particolare può rallentare il tuo computer.

6. Account, nomi utenti, indirizzi email e password!
Se gli studenti hanno bisogno di lavorare on-line, ma non hanno bisogno di comunicare l'uno con l'altro, Il mio consiglio, in questo caso, è di fare l'account tu stesso, scegliendo un solo log-in ed una password per tutta la classe. Tutti useranno lo stesso account. Avrai due opzioni: fare il log-in di ogni compu-

ter a questa applicazione da solo per consentire agli studenti di iniziare a lavorare (significa che gli allievi in nessuna fase saranno liberi di "girovagare" in rete) o condividere il log in e la password con la classe e far fare il log-in ai ragazzi.
(I ragazzi diranno sempre ai loro compagni delle altre classi qual è la password - questo non sarà un gran problema perchè sarà possibile soltanto accedere ad una applicazione che tu hai selezionato. Tuttavia, se vuoi evitare questo, qualche volta te la puoi cavare utilizzando una password che sembri molto ufficiale - es. Solo per la classe5. Sarà meno probabile che gli altri allievi la usino a differenza di una password come "cioccolata".)

Lo svantaggio di avere un account unico è che molti dei siti gratuiti avranno una restrizione sui dati che si possono immagazzinare, oppure sul numero delle volte che si può utilizzare l'applicazione senza aggiornare l'account (a pagamento). Se hai un'intera classe che usa l'account, si raggiungerà molto velocemente questo limite. Ovviamente, questo sistema non funziona per inviare e-mail, utilizzare Skype o scambiarsi tweet.

La terza soluzione è di permettere ad ogni studente di aprire un account separato per il software on-line. Abbiamo discusso animatamente con i nostri colleghi sul fatto di permettere agli allievi di scegliere il loro nome utente e la password e di consentire loro di mantenere questi dati privati. Se da un lato sono comprensibili le preoccupazioni etiche – e con gli allievi più grandi è un argomento di discussione – il motivo principale per voler conoscere il nome utente e le password degli allievi delle scuole elementari non riguarda soltanto la sicurezza , ma c'è anche il fatto che gli studenti si dimenticano. Questo succede sempre. L'altra cosa che si può fare è di assegnarli un nome (es. NicClass4) e dire che devono usare tutti la stessa password, che hai scritto alla lavagna. La maggior parte dei ragazzi delle elementari lo accetterà senza problemi .

Inoltre, alcune applicazioni online ti faranno solo aprire un account se sono collegati ad un unico indirizzo e-mail. Di nuovo, un modo per fare questo è di usare una combinazione del nome della tua classe, l'abbreviazione della scuola e le iniziali dell'allievo per aprire un account e-mail.

E.g class06YEJND@gmail.com

Quindi l'esempio sarebbe Class 6, Ysgol Evan James, Nic Daniels. In seguito si assegnano le password che sono state scritte in un elenco e si conserva il file con questo elenco. Lo svantaggio di questa opzione è che se vuoi permettere agli allievi di pubblicare il loro lavoro, questi non avrebbero la soddisfazione di vedere i loro nomi visibili al pubblico. L'alternativa è di usare un software che ti dia la possibilità di scegliere le impostazioni di privacy (segue).

Infine, per fare alcune delle attività menzionate in questo libro, per esempio il Twitter role-play, dovrai per forza far decidere agli allievi il proprio nome utente. Tuttavia, puoi sempre assegnare loro una password presa da un elenco oppure far usare a tutti la stessa! In questo caso, ti consigliamo di far chiudere semplicemente gli account non appena gli studenti hanno terminato l'attività.

Se tutto ciò vi sembra draconiano, ricordati solo che gli studenti, quando sono nella tua aula, sono sotto il tuo controllo e puoi fare qualunque valutazione professionale su come proteggerli – in particolare alle scuole elementari. Ed avrai alle costole i genitori più agguerriti.

7 Discuti alcune regole di base con la tua aula e scrivile sul muro. Alcune potrebbero essere basate sui punti sopra citati, ad esempio, non cambiare mai la tua password a meno che non te lo chieda l'insegnante. Si potrebbero anche includere delle regole come "non dire mai cose offensive alle persone on line", "devi essere educato", "non pubblicare le foto fino a quando non hai il permesso dalle persone fotografate", "non comunicare mai con le persone al di fuori dell'aula a meno che tu non sia sotto la supervisione dell'insegnante", "non usare un nome a meno che l'insegnante non ti abbia dato il permesso."

8 Fai dei controlli – questo non si chiama sbirciare, è una attività di protezione. Controlla l'impostazione "Cronologia" sul browser che stai usando ed assicurati che sia predisposta per salvare la cronologia. (di solito si può fare andando sulle "preferenze" del tuo browser e cercare "sicurezza" e "privacy"). Controlla la cronologia dopo ogni compito assegnato. A parte il fatto di poter verificare che gli studenti non abbiano visitato siti "indesiderati", puoi anche vedere come hanno affrontato il problema osservando i siti che hanno visitato. Dovremo sempre dire ai ragazzi che faremo questo; non deve essere un segreto ed è importante che sappiano che li stiamo proteggendo, non vogliamo spiarli perché ciò implicherebbe avere sfiducia in loro.

9 Cerchiamo di essere realisti – si dice che il ragazzo medio, ha avuto accesso al primo sito pornografico , intenzionalmente, all'età di otto anni. Ed entro i nove anni, 1 su 3 ragazzi useranno un sito di social networking. I ragazzi possono essere vittime del bullismo a qualsiasi età e non dimentichiamoci, il bullismo non è nato su internet!

LA PRIVACY

Ogni volta che usi il tuo cellulare, accedi ad Internet o fai il log-in su un sito, ti lasci dietro una "scia" di informazioni. Questa scia è composta da dati come i log-in e log-out, i siti web visitati, i contenuti creati o a cui si è avuto accesso, e-mail inviate o ricevute, messaggi di chat più recenti, la posizione geografica dell'utente. La somma di queste informazioni costituisce la tua impronta digitale. Ovviamente, più sei presente on-line, più grande sarà la tua impronta.

Gli studenti più giovani ovviamente avranno un'impronta digitale più piccola degli adolescenti. Tuttavia, appena iniziano ad usare le applicazioni on-line – oppure fanno ricerche sul web – la loro impronta digitale cresce rapidamente. A differenza delle impronte comuni, queste non sono cancellabili – almeno non dagli utenti finali.

Forse si dovrebbero discutere le implicazioni di questo con gli studenti più grandi. Vogliono veramente che i loro futuri datori di lavoro, chi valuta le ammissioni all'università, la loro nonna o i loro futuri figli ecc. vedano le fotografie o i video che li ritraggono mentre stanno facendo delle cose stupide?

Un modo per ridurre, se non eliminare, le tue impronte digitali è di assicurarsi, se stai usando un software con diverse opzioni sulla privacy, che tu abbia capito come utilizzare queste opzioni e che le usi in modo efficace. Principalmente le impostazioni sulla privacy ti permettono di decidere quali informazioni "condividerai" e con chi; a chi permetterai di condividere i loro dati con te e chi Invece bloccherai; a chi permetterai di essere tuo "amico" e così via. Prima di usare qualsiasi software, come prima cosa leggi la dichiarazione sulla privacy e se non sei d'accordo, cerca in giro, per trovare un sito simile che non richieda la pubblicazione di informazioni personali.

In aula questa è una cosa un po' complicata. Noi riteniamo che gli studenti più giovani non dovrebbero mai pubblicare contenuti a cui possono avere accesso persone sconosciute. Dal nostro punto di vista, questo è fondamentale per proteggerli dai commenti che alcune persone indiscrete potrebbero lasciare. Abbiamo avuto una volta un gruppo di ragazzi di 7/8 anni che

ha girato uno "Spot televisivo". I ragazzi hanno messo il filmato su You Tube ed anche se la maggior parte dei commenti è stata molto positiva, ci sono stati alcuni che hanno fatto dei commenti molto critici, con lo scopo di ferirli.

In termini di privacy, i ragazzi che abbiamo in aula devono sapere che non devono MAI dare informazioni personali on-line o qualsiasi altra informazione su altre persone – come i loro genitori. Discuti con loro sul concetto di informazione "personale" (es. nome vero, indirizzo, numero di telefono,indirizzo email .). Non dovrebbero mai rispondere a domande come *"Che mestiere fa tuo padre?"* (pescando così informazioni sul reddito familiare) o anche *"che tipo di animale domestico hai?"* (siamo stati bombardati con mail promozionali su cibo per conigli per 6 mesi). È una buona idea visitare alcuni siti per ragazzi. Fai particolare attenzione ai siti che raccolgono questo tipo di informazione e bloccali.

Non permettete mai ai ragazzi delle scuole elementari di scaricare dei software – in particolare i giochi gratuiti. Determinate applicazioni on-line hanno dei "malfare" incorporati –programmi che entrano nel tuo computer quando scarichi il software e raccolgono le tue informazione personali. Uno dei problemi maggiori di una privacy mal gestita non è tanto una minaccia diretta allo studente, ma il fatto che il tuo computer (o i loro computer a casa) sarà inondato di spam e pubblicità perché i tuoi dati personali saranno stati raccolti e venduti ad un compratore.

Infine, devi stare molto attento alla tua privacy personale. Le autorità scolastiche, lasciamo stare i genitori, probabilmente avranno una scarsa opinione delle foto pubbliche sulla tua pagina di facebook che ti mostrano ubriaco dopo una notte di divertimento – o anche peggio. Nel 2012 un insegnante in Gran Bretagna è stato radiato dall'albo professionale, dopo essere stato sospeso dalla sua scuola, per una foto simile. C'è stato un appello e due risolute squadre di avvocati, competenti in materia, hanno dibattuto il caso discutendo la grave negligenza professionale in opposizione alla libertà personale. A prescindere dal risultato o dalle tue opinioni personali – ne vale veramente la pena? E vuoi veramente affrontare un'aula di ragazzi di 10 anni che hanno visto la tua foto in topless?

A proposito, i manager delle varie scuole dovrebbero periodicamente fare delle ricerche su Google ed altri motori di ricerca, relativamente ai nomi della loro scuola per vedere cosa salta fuori. È molto frequente scoprire che esiste un sito web non ufficiale o una chat della loro scuola; Questi strumenti possono essere molto utili! Gli insegnanti possono utilizzare questi strumenti per risalire a potenziali problemi o conflitti, a studenti in difficoltà, alle problematiche evidenziate dai genitori, etc...

INCOLUMITÀ

Tutti i punti evidenziati sopra sono collegati direttamente alla protezione dei vostri studenti in classe, mentre sono sotto la vostra custodia - e anche alla protezione di voi stessi. Tuttavia, potreste sostenere che ciò che i bambini fanno sui loro computer a casa non vi riguarda oppure potreste sostenere che, come per la sicurezza stradale, questo sia parte del vostro lavoro. Allo stesso modo, alcune scuole inseriranno regolarmente il tema dell'incolumità online come parte del programma di studi, altre no. Qualunque siano le vostre sensazioni, questo libro parla di e-learning per gli insegnanti, non di sicurezza online per i bambini. Ci sono molte organizzazioni che si dedicano a questo tema e migliaia di siti web dove si possono trovare esempi di curriculum e risorse. Non proponiamo, quindi, di affrontare questo argomento, se non proponendo alcuni siti web che abbiamo utilizzato e trovato utili.

Common Sense Media è uno dei migliori. Si tratta di un sito dedicato alla sicurezza internet che fornisce linee guida per i genitori e i figli; ha anche uno svariato numero di applicazioni "sicure", diversi giochi e una newsletter settimanale on line. (www.commonsensemedia.org).

Anche La **BBC Learning Zone** ha ottimi materiali, come il canale CBBC (www.bbc.co.uk/cbbc/topics/stay-safe)

Tutti i nostri studenti dai 2 ai 6 anni hanno libero accesso a **Superclubs**. Si tratta di un "social network" sicuro per i bambini, dove gli studenti possono costruire le proprie pagine web, partecipare a concorsi, inviare e-mail tra di loro. I mediatori sono sempre on-line, pronti ad aiutarli e ci sono delle regole a cui attenersi per garantire la sicurezza di tutti. (www.superclubsplus.com)

Think U Know - contiene consigli sulla sicurezza online per bambini dai 5 ai 16 anni e per genitori e insegnanti; questo sito è prodotto da CEOP - Centro per lo sfruttamento infantile e per la protezione online (www.thinkuknow.co.uk)

Internet Safety Zone - Cerca nella sezione "Under 13" per utili consigli di sicurezza e altre informazioni.
(www.internetsafetyzone.co.uk)

Kidsmart - Un programma premiato in ambito di sicurezza Internet per bambini. (www.kidsmart.org.uk)

Know IT All - un sacco di consigli utili per mantenere voi stessi ed i vostri studenti al sicuro su Internet.
(www.childnet-int.org/kia/)

Kidscape - Un'organizzazione che aiuta a prevenire il bullismo e gli abusi sui minori. (www.kidscape.org.uk)

Infine, ecco una attività che abbiamo trovato utile. Potreste provarla con gli studenti più grandi.

VIRTUALMENTE INVISIBILE

ETÀ 10+ ANNI

★★★★

BREVE DESCRIZIONE

Questa lezione è un'introduzione di base per insegnare agli studenti ad utilizzare internet in modo appropriato. Alcuni dei temi e dei processi sono stati semplificati per facilitarne la comprensione, ma gli scenari generali sono accurati e realistici. Gli studenti sono esposti alle conseguenze di comportamenti scorretti nell'utilizzo di Internet.

ATTIVITÀ

Leggi il seguente scenario agli studenti:
Carla ha 13 anni. Ha avuto una brutta giornata a scuola ieri poiché lei e i suoi amici avevano discusso con altre ragazze a scuola. Le altre ragazze avevano deriso i vestiti che Carla aveva indossato nella discoteca della scuola. Una ragazza, in particolare, era stata molto cattiva con Carla. Così, arrivata a casa, lei ha creato un nuovo account di posta elettronica e ha inviato una e-mail molto cattiva alle ragazze che l'avevano derisa. Oggi rimpiange la sua azione. Che cosa dovrebbe fare Carla?

Raggruppa gli studenti e di loro che devono decidere cosa Carla dovrebbe fare sulla base delle seguenti 3 opzioni. Essi possono sceglierne solo una!

A) Confessa. Dì alle ragazze, agli insegnanti e/o ai tuoi genitori quello che hai fatto.
B) Va a casa stasera e invia un'altra e-mail alle ragazze scusandoti per la prima e-mail.
C) Niente. Ha creato un nuovo account e-mail, dopo tutto, nessuno al mondo saprà che è stata lei ad inviare l'e-mail.

Prendi in considerazione velocemente la prima opzione. Discutete le possibili conseguenze, Carla può essere punita, ma il fatto che ha confessato quasi subito può essere preso in considerazione positivamente dalla scuola e dai suoi genitori. Si potrebbe anche chiedere agli studenti di costruire una mappa mentale delle loro idee.

Procedete alla valutazione della seconda opzione. Chiedi agli studenti cosa pensano potrebbe accadere. Questa opzione può portare alcune conseguenze come indicato per A (sopra) o C (sotto). Per il momento, concentrate l'attenzione degli studenti sul fatto che le ragazze possano raccontare l'accaduto agli insegnanti (il risultato potrebbe essere simile a quello dell'opzione A) o che le stesse si vendichino attraverso l'invio di messaggi di posta elettronica offensive al mittente. Discutete il concetto di rappresaglia e vedete quali effetti potrebbe avere su Carla e sulle altre ragazze.

Per quelli che hanno scelto l'opzione C (e se nessun gruppo ha scelto questa opzione, dire loro di provare per curiosità) leggete la seconda parte dello scenario:

La sera stessa che Carla ha inviato l'e-mail, Amy, una delle ragazze che l'aveva ricevuta, si è molto spaventata. Non sapeva chi avesse inviato l'e-mail ed era preoccupata che poteva essere un estraneo, l'e-mail era molto personale e molto cattiva, ma non vi erano indizi su chi l'aveva inviata. Ha deciso di parlarne con i suoi genitori.

Chiedere agli studenti cosa pensano potrebbe accadere ora. Alcuni potrebbero saperlo esattamente, ma per il momento non respingere o confermare alcuna idea pervenuta. Basta che tutti propongano delle idee. Se volete essere particolarmente creativi, si può trascorrere il resto della lezione chiedendo ai gruppi di scrivere la parte finale dello scenario prima di condividere le loro idee con la classe. Gli scenari finali potrebbero poi essere letti durante la lezione successiva. In caso contrario, discutete le idee brevemente prima di distribuire le conclusioni dei 3 scenari (riportati sotto) con ciascun gruppo e chiedere loro di leggere ognuno di essi in modo indipendente, o chiedere ai volontari di leggerli ad alta voce.

Scenario 1: *Avendo saputo dell'accaduto, la madre di Amy ha contattato la scuola. Qualcuno a scuola le ha chiesto come sia riuscita a scoprire chi ha inviato l'e-mail. Così, la signora è entrata nella casella di posta di Amy ed ha mostrato l'e-mail. Ha cliccato con il tasto destro del mouse sulla e-mail e ha selezionato la voce priorità. Ha poi cliccato sula sezione dettagli che a sua volta ha evidenziato diverse informazioni. La madre di Amy ha trascritto un numero chiamato X-origine-IP. Poi è andata sul sito: www.ip-adress.com/whois/. Questo sito web ha detto alla signora che l'ISP (Internet Service Provider) era di proprietà di BT. La signora ha inviato l'e-mail a BT raccontandogli l'accaduto. La maggior parte dei fornitori di servizi Internet non vede di buon occhio gli utenti che inviano questi messaggi attraverso i loro servizi poiché possono coinvolgerli in procedimenti legali. Quasi tutti i fornitori di servizi Internet tengono un registro di chi è connesso e dell'indirizzo IP che sta utilizzando tramite il loro servizio. Così, la società è stata in grado di scoprire chi ha effettuato l'accesso e ha utilizzato questo indirizzo IP nel momento in cui l'e-mail è stata inviata. BT ha contattato i genitori di Carla e ha detto loro che in caso di altre azioni analoghe avrebbe contattato la polizia. I genitori di Carla hanno detto che la scuola era a conoscenza dell'e-mail e che gli stessi dovevano incontrarsi con il dirigente scolastico.*

Scenario 2: *Ora, la mamma di Amy non è un'esperta di computer, ma dopo una rapida ricerca sul web ha capito esattamente cosa fare! Ha effettuato l'accesso alla casella di posta di Amy, ha trovato l'e-mail, e tramite una serie di operazioni descritte precedentemente è riuscita a trovare il "numero X-origine-IP". Il sito www.ip-adress.com/whois/ le ha confermato che l'ISP (Internet Service Provider) era di proprietà di BT. La signora li ha contattati descrivendo l'accaduto.*

Così, la società è stata in grado di scoprire chi ha effettuato l'accesso e ha utilizzato questo indirizzo IP nel momento in cui l'e-mail è stata inviata. BT ha contattato i genitori di Carla e ha detto loro che in caso di altre azioni analoghe avrebbe contattato la polizia. I genitori di Carla hanno dovuto contattare la scuola e i genitori di Amy.

Scenario 3: *La madre di Amy era sconvolta, così ha telefonato alla polizia. Una persona molto cortese al servizio di assistenza le ha detto come poteva scoprire chi aveva mandato l'e-mail. Così, ha effettuato l'accesso alla casella di posta di Amy, ha trovato l'e-mail, e tramite una serie di operazioni descritte precedentemente è riuscita a trovare il "numero X-origine-IP". Il sito www.ip-adress.com/whois/ le ha confermato che l'ISP (Internet Service Provider) era di proprietà di BT.*

La signora li ha contattati descrivendo l'accaduto. Così, la società è stata in grado di scoprire chi ha effettuato l'accesso e ha utilizzato questo indirizzo IP nel momento in cui l'e-mail è stata inviata. La società BT ha contattato i genitori di Carla e ha detto loro che la polizia era stata informata. La polizia ha visitato la casa di Carla.

Dopo aver fatto questo, si può discutere l'ovvio, ovvero che tutti gli scenari portano alla stessa conclusione di base: Carla è stata scoperta! Ricordatevi di affermare che questi scenari sono più che possibili, uno di loro è sicuramente probabile e che non vi è alcun modo per evitare di essere rintracciati tramite il vostro fornitore di servizi Internet. Spiegate che il processo è simile a quello utilizzato per tracciare abusi on-line su qualsiasi supporto, ad esempio su chat, blog, ecc. Discutete quali conseguenze potrebbe avere Carla. Chiedi agli studenti come queste informazioni influenzeranno il loro modo di utilizzare internet in futuro. Chiarire tutto ciò che rimane poco chiaro agli studenti e/o riprodurre il quiz riservato alle scuole qui sotto.

RISORSE NECESSARIE

- Stampare gli scenari su delle carte, un set per ogni gruppo o utilizzare la lavagna interattiva se si desidera visualizzare il testo dello scenario in modo che voi o gli studenti possiate leggerlo.
- Controllare il sito web WHO@! (www.haltabuse.org) che è stato istituito per fornire consigli e informazioni in materia di bullismo cibernetico.
- Prova il quiz su www.millionaireforschools.co.uk/quizzes/956-Age-5-7-Teacher-Support-Content-Contact-Culture/play

SUGGERIMENTI

Un ottimo modo per porre fine a questa lezione potrebbe essere di chiedere agli studenti di fare ciò che ha fatto la mamma di Amy e trovare l'ISP di una e-mail.

COPYRIGHT

UTILIZZO DI MATERIALI ON-LINE - CHE COSA AVETE BISOGNO DI SAPERE!

Se i vostri alunni stanno scaricando contenuti web (immagini, video, musica, ecc) è necessario preoccuparsi di avere i diritti d'autore se gli studenti intendono ri-pubblicare il contenuto sul web - attraverso un Blog, una presentazione, etc... Supponiamo che i vostri studenti abbiano creato un Glog con www.glogster.com , abbiano autoprodotto dei filmati, abbiano scritto del testo e abbiano scaricato immagini da Internet. Solo le immagini scaricate dal web avrebbero bisogno della licenza in quanto gli studenti hanno prodotto il resto dei contenuti.

Questo capitolo fornisce una breve panoramica su come funziona il copyright

DIRITTI SULLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE (DPI)

I diritti sulla proprietà intellettuale sono i diritti legali sulle "creazioni intellettuali derivanti da idee, teorie, scoperte, invenzioni, parole, musica, simboli o disegni". Può essere compreso quasi tutto! I diritti di proprietà intellettuale sono pensati per dare protezione giuridica al creatore del materiale.

I diritti d'autore sono una tipologia di diritti di proprietà intellettuale - insieme a marchi, brevetti, segreti industriali o diritti di design industriale.

COPYRIGHT

La persona che crea la proprietà intellettuale, ne possiede il copyright dal momento in cui questa viene creata senza dover intraprendere ulteriori azioni. Una volta creata un'"espressione tangibile" di un'idea con qualsiasi mezzo, comprese le opere digitali, si riceve automaticamente il copyright. Non è necessario registrare l'opera. Tuttavia, è possibile dare o vendere il lavoro a qualcun altro insieme ai diritti d'autore.

Il detentore del copyright ha diritti esclusivi per:
- Effettuare copie dell'opera.
- Preparare opere derivate basate su di essa.
- Distribuire copie del lavoro al pubblico attraverso la vendita, l'affitto o il prestito.
- Presentare il lavoro pubblicamente, nel caso di produzioni audiovisive.
- Nel caso di registrazioni sonore, proporre pubblicamente i lavori.

Questo significa che non è possibile scaricare immagini, testo, musica o qualsiasi altra cosa dal web a meno che non si possieda il permesso del proprietario del copyright.

In termini di e-learning, ci sono fondamentalmente due aree da tenere in considerazione, i diritti d'autore sul software che si sta utilizzando e i diritti d'autore sul contenuto che voi o altri create. Gli stessi sono dotati di protocolli leggermente diversi.

LICENZE

Una licenza è un contratto che specifica tutte le regole e le clausole che disciplinano l'uso di una particolare applicazione. Essi prevedono l'ambito di utilizzo, l'installazione e la copia, la modifica e la riproduzione del prodotto. Qui di seguito abbiamo elencato alcune delle licenze che si possono incontrare.

IL SOFTWARE COMMERCIALE

Software di vendita al dettaglio o commerciale si riferisce a software disponibili solo mediante l'acquisto di una licenza. Può trattarsi di licenze d'uso singole, che non possono essere copiate per altri, o "licenze multiple", comuni nelle scuole e quasi sempre contrassegnate dalla parola "Copyright" e/o dal simbolo ©.

SHAREWARE

Lo Shareware è un software protetto da copyright che viene distribuito senza il pagamento a titolo di prova ed è spesso limitato da una ridotta funzionalità, disponibilità o convenienza: potrebbe essere limitato l'utilizzo a un certo numero di giorni/volte o potrebbe non permettere l'accesso a tutte le funzioni fino a quando non si acquista la licenza. Gli shareware sono spesso scaricabili online e sono spesso inclusi nelle riviste.

FREEWARE

La parola si riferisce a software protetti da copyright per cui l'autore non chiede il pagamento (anche se possono richiedere una donazione). Tutte le restrizioni che si applicano al software protetto da copyright si applicano al Freeware: non si può copiare, modificarlo o ridistribuirlo.

COPYLEFT

Il copyleft è una forma di licenza simile alla Creative Commons. Ciò significa che l'autore dà volontariamente i propri diritti e consente a chiunque abbia una copia del lavoro di riprodurlo, adattarlo e ridistribuirlo. Tuttavia, vi è una limitazione importante: eventuali copie o adattamenti sono vincolati alla licenza Copyleft stessa. Il simbolo Copyleft è un C invertita in un cerchio.

"Tutti i riti rovesciati." "Tutti i torti riservati."

Questi sono alcuni degli slogan che di solito si trovano sul materiale copyleft!

SOFTWARE DI DOMINIO PUBBLICO

Questo software è libero dalle restrizioni per quanto riguarda il suo utilizzo, modifica o ridistribuzione. Questo significa che gli utenti hanno la libertà di:

- Utilizzare e studiare l'opera senza limitazioni;
- Copiare e condividere il lavoro con gli altri;
- Modificare il lavoro e distribuire opere modificate / derivati.

OPEN SOURCE SOFTWARE (OSS)

Per gli utenti normali questo significa software libero. Per gli sviluppatori di software è assimilabile a un software Copyleft, cioè libero da restrizione ma che non può essere riutilizzato o ridistribuito se non con la stessa licenza.

LICENZE CREATIVE COMMONS AND OPEN CONTENT - "CONDIVIDI, REMIXA, RIUTILIZZA - LEGALMENTE."

La licenza Creative Commons fornisce strumenti gratuiti che consentono agli utenti di contrassegnare il proprio lavoro creativo con una vasta gamma di simboli, ognuno dei quali specifica una restrizione che vogliono applicare al loro lavoro. In altre parole, il lavoro è ancora protetto da copyright, ma gli altri sono autorizzati a utilizzarlo senza restrizioni diverse da quelle indicate con le seguenti lettere:

- Attribuzione (BY): devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o dalla licenza (ma non in modo tale da suggerire che essi sia no d'accordo con te o con l'utilizzo che t farai del loro lavoro).
- Non commerciale (NC): non puoi usare quest'opera per fini commerciali.
- Non opere derivate (ND): non puoi alterare, trasformare o sviluppare questa opera.
- Condividi allo stesso modo (SA): se alteri, trasformi o sviluppi questa opera, puoi distribuire l'opera ottenuta solo con la stessa licenza, simile o compatibile.

Pertanto, a condizione che si aderisca alle restrizioni stabilite su una determinata opera, sarà possibile utilizzarla. Tutte le licenze "Creative Commons" hanno il marchio CC in un cerchio.

COME OTTENERE UNA LICENZA CREATIVE COMMONS SUL PROPRIO LAVORO

È improbabile che gli allievi delle scuole primarie avvertano la necessità di ottenere una licenza per il proprio lavoro, ma se volete saperne di più consultare il capitolo sul copyright sul primo manuale TACCLE (http://taccle2.eu/category/taccle-1-handbook).

Un modo per sorvolare su tutto questo è di dire ai bambini che se vogliono caricare materiale di dominio pubblico devono limitare le loro ricerche a siti particolari.

Il sito di Creative Commons http://search.creativecommons.org/ ricerca in altri siti come Google o Flickr e segnala soltanto le pagine che hanno una licenza Creative Commons. Ciò significa che si è liberi di utilizzare tale materiale. Non fate click sul pulsante che dice "scopi commerciali" o "modificare, adattare o sviluppare" in quanto vi limiterà ancora di più.

Un'altra ricca fonte di materiale è l'Archivio creativo della BBC, che comprende materiale detenuto da: BBC, British Film Institute, Channel 4, Open University, TV insegnanti, Museo, Archivio della biblioteca e ITN. Questo materiale viene pubblicato sotto una sorta di licenza che permette a terzi di usarlo per scopi didattici (www.bbc.co.uk/creativearchive/index.shtml)

HARDWARE

La maggior parte di questo libro si è concentrata finora sul software. Tuttavia, ci siamo chiesti abbastanza spesso di quale tipo di hardware gli insegnanti della scuola primaria hanno realmente bisogno e quale desiderano. La prima domanda è abbastanza facile. Tutte le attività di questo libro possono essere effettuate con le seguenti strumentazioni (assumendo che abbiate almeno dei computer e una connessione ad internet).

Telecamere

Fotocamere digitali (facilmente accessibili a tutti). Chiedi ai genitori di donare le loro vecchie macchine fotografiche e i cellulari con fotocamera alla scuola assicurandosi di rimuovere le proprie foto. Non essere tentato da quelli colorate o kitsch - il denaro è nel colore e nelle cose kitsch! La nostra preferita del momento è la versione base della Nikon Coolpix, in grado di fare praticamente tutto quello che serve, semplice da usare e abbastanza robusta se paragonata a versioni più prestigiose.

Ci piacciono molto anche le telecamere Lego. Sembrano costruite di mattoncini Lego e hanno pochi tasti in modo da poterle integrare in una costruzione Lego (Costruisci il tuo treppiede, monta la macchina sulla cima di una gru fatta di lego e scatta delle immagini sulla strada che avete appena costruito...).

Se potete permettervi una macchina fotografica con un obiettivo zoom, assicuratevi che sia uno zoom ottico. Le telecamere zoom digitali sono più economiche ma fondamentalmente hanno la capacità di ingrandire l'immagine come si farebbe su un computer, risultando sfocata. Non solo i bambini odiano tale risultato ma si sta pagando per qualcosa che non è necessario.

Videocamere / Camcorder

Utilizzate videocamere semplici e facili, con meno tasti e funzioni possibile. Acquistate la più economica e robusta! Gli studenti faranno il montaggio del proprio video sul computer, Videocamere costose con funzioni di montaggio integrato sono abbastanza inutili. Le videocamere dovrebbero idealmente funzionare connesse alla rete elettrica e con le batterie - costano un po' di più ma in caso contrario si sarà costretti al frequente acquisto e alla sostituzione delle batterie, azione che può rivelarsi molto costosa. Se si sceglie una videocamera a batterie, assicuratevi di scegliere quelle ricaricabili.

Treppiedi

Ci piacciono i treppiedi "Gorilla" perché si possono collegare a qualsiasi cosa e sono molto più facili da usare per i bambini rispetto alla tipologia con le gambe estendibili. Piccoli treppiedi con gambe fisse che si posizionano su un tavolo vanno bene, eccetto quando i bambini non riescono a trovare un tavolo ad altezza normale e posizionano il treppiede su un'instabile pila di libri.

Cavi e conduttori

Acquista telecamere con cavo mini USB. Raccogliete il maggior numero possibile chiavette USB. È utile chiedere ai genitori di donare quelle obsolete.

Microfoni

In teoria avrai bisogno soltanto di un microfono. Su parecchi computer i microfoni integrati non sono in grado di registrare le voci acute di bambini di otto anni. Consigliamo i microfoni "snowball" perché offrono una qualità audio eccellente se comparata al prezzo e sono molto resistenti.

LA LISTA DEI DESIDERI

Se si vuole spingere la barca ancora oltre, questa sarebbe la nostra lista di desideri. In realtà dipende da cosa si vuole fare.

Sono più o meno in ordine di priorità ...

WiFi

Una rete Wi-Fi in tutta la scuola al posto dei tradizionali collegamenti via cavo risulta utile in quanto questi ultimi non sono mai abbastanza e sono sempre nel posto sbagliato. È inoltre necessaria una discreta velocità di upload se i bambini vogliono pubblicare i propri lavori sul web. La maggior parte dei pacchetti a banda larga sono pubblicizzati per utenze domestiche basate su rapidi tempi di download in modo tale da poter avere il vostro film senza aspettare per ore. La rapida velocità di upload non rappresenta un punto di forza per gli utenti che non vogliono fare altro che pubblicare un commento su Facebook. Tuttavia, nelle scuole, si ha raramente bisogno di scaricare file di grandi dimensioni, ma avendo 30 bambini desiderosi di caricare il proprio lavoro sul web l'attività potrebbe richiedere molto tempo se la velocità di upload della banda larga è lenta.

I dispositivi mobili

- Raccogliere iPod / lettori mp3 e altri componenti hardware di cui le persone si stanno liberando! Anche quelli vecchi che non permetteranno di lavorare con le ultime applicazioni possono essere utilizzati, se non altro, per memorizzare i brani e le registrazioni.
- Tanti telefoni cellulari quanti se ne possono tenere nelle mani. Le persone tendono a rivendere gli smartphone ma anche i telefoni base hanno spesso accesso a internet. Ancora meglio se si è abbastanza fortunati da ottenerne alcuni tra quelli sbloc-

cati (possono funzionare con qualsiasi gestore) o senza l'obbligo di acquistare anche la SIM. Tuttavia, si è gravemente limitati nel loro utilizzo se la scuola non dispone di una rete wireless. Un dispositivo per l'insegnante che può essere collegato alla lavagna interattiva è altrettanto importante.

• Se avete intenzione di investire in un tablet, nonostante il fatto che noi siamo dipendenti Mac vi consigliamo caldamente di prendere un tablet Android, non un i-Pad. Gli Android sono più economici e, cosa più importante, hanno a disposizione molte più applicazioni gratuite.
• È inoltre necessario tener conto del fatto che, in primo luogo, avrete bisogno di una connessione Wi-Fi perché in caso contrario non sarete in grado di scaricare facilmente i software o utilizzarli per lo scopo prefissato! Questo sembra scontato, ma una scuola ne ha recentemente acquistati dieci senza considerare questo elemento.
• Investire in un software specializzato (iPad Configurator) che ti permette di mettere delle impostazioni standard su tutti i vostri iPad, invece di doverli impostare uno alla volta. È perfetto per un'aula, in cui i dispositivi devono essere aggiornati rapidamente con le impostazioni corrette, le autorizzazioni, applicazioni e dati.
• Controllare la vostra assicurazione - se si portano i tablet o gli smart-phone al di fuori del sito, la vostra assicurazione potrebbe non coprire eventuali danni.
• Un iPad/iPhone/tablet per ogni due studenti di una classe sarebbe un buon obiettivo a lungo termine. Per gli insegnanti di scienze e matematica l'e-learning si accorda con l'idea di BYOD (Bring Your Own Devices) portare con sé i propri dispositivi. Tuttavia, abbiamo deciso che avere 20 o più bambini in una classe della scuola primaria che utilizzano i propri dispositivi potrebbe portare la maggior parte degli insegnanti a una morte prematura. Gli alunni possono utilizzare dispositivi che dispongono di diverse interfacce utente e questo in una scuola elementare è una cosa impegnativa.

E-readers
Abbiamo spiegato perché amiamo gli e-reader nella sezione chiamata "Kindle in aula!

Microfoni radio
Se si dispone di una connessione Wi-Fi a scuola, conviene investire in microfoni radio in modo da non avere cavi a terra e in modo da avere una più ampia gamma. (Vengono forniti completi di un ricevitore che è collegato al computer o di un mixer).

Semplici robot programmabili
I bambini amano tutti gli apparecchi robotici. Il TTS Bee Bot potrebbe essere un favoloso primo robot programmabile. È molto semplice e progettato per migliorare le competenze TIC dei bambini. È il migliore di tutti ed è a buon mercato.

Sulla sommità del guscio c'è il semplice sistema di controllo. Il bambino può programmare una sequenza con i comandi, quindi premere il pulsante "Vai" e il robot eseguirà le azioni. Può contenere fino a 40 istruzioni. Le azioni sono: in avanti, indietro, girare a sinistra, girare a destra e fare una pausa (per 1 secondo). C'è anche un pulsante chiaro che permette di iniziare una nuova programmazione.

Al polo opposto ci sono i kit Lego, che sono superbi. Tuttavia, essi sono costosi - ci sono circa cinque kit e che variano dai 60 ai 250€. Hanno un sacco di funzionalità, ma probabilmente non sono adatti per i bambini sotto i 10 anni.

Una buona via di mezzo è il "OWI Edge Robot Arm". Lo stesso si presenta come un robot, ha un sacco di funzionalità e costa solo 50 - 60€

L'altro che consigliamo è la "Snap Circuits RC Rover" – con una batteria elettronica a basso voltaggio è adatto ai bambini di circa 8 anni. Si trova ad un prezzo ragionevole di circa 50€.

Un avvertimento - tanti robot dovranno essere costruiti da voi stessi. Personalmente eviteremmo tale tipologia di robot. Questi robot sono veramente troppo difficili da costruire per i bambini della scuola primaria senza un'intensa attività di supervisione e così si finisce per farli costruire ai genitori. Ignorate quanto scritto sulla scatola a proposito di come i bambini imparano tanto con la loro costruzione - può essere vero, ma preferibilmente questi strumenti devono essere utilizzati in classi più avanzate.

Un microscopio digitale per le indagini scientifiche
Un'esperienza personale basata su anni trascorsi come insegnante di scienze - i bambini sono sempre affascinati quando guardano i loro capelli o la propria pelle, le cose di cui si nutrono, i piccoli animali nell'acqua o la miriade di altre cose nel mondo naturale. Ci sono fondamentalmente due tipi di microscopio digitale - quelli che si inseriscono direttamente in un televisore o in un proiettore e quelli che si collegano al computer attraverso una porta USB. Optate per questi ultimi - sono più costosi ma permettono a tutta la classe di vedere quanto proiettato - poi si può collegare il microscopio al computer e il computer al proiettore. Il collegamento ad un computer consente di fare molto di più che manipolare le immagini, salvarle come fotografie fisse o video, come video che mostrano lo scorrere del tempo e così via.

Invece di consigliarvene uno in particolare, vi suggeriamo di guardare la seguente guida sulla scelta e l'utilizzo dei microscopi digitali (www.bugsandbiology.org/uploads/7/5/2/5/7525114/digital_scope_ebook.pdf)

Computer portatili
Quando i vecchi computer fissi si rompono irrimediabilmente, sostituiteli con i portatili. Lo sai che è meglio! Esistono computer molto leggeri che non utilizzano un sistema operativo, ma si devono connettere alla rete per funzionare. Le applicazioni e i file che utilizzano si trovano, infatti online ("cloud"). I più costosi dispongono di schede 3G per la connessione che sfruttano la stessa tecnologia usata dagli smartphone.

Smart boards
Partiamo dal presupposto che la maggior parte di voi sarà probabilmente in grado di utilizzare una lavagna interattiva e nel tempo svilupperete sempre più abilità. Tuttavia, la maggior parte degli insegnanti con cui lavoriamo tende ancora a vedere la lavagna come un grande schermo di un computer che può essere mostrato a tutti. Siamo interessati a capire come si può sfruttare il suo potenziale in modo che diventi motivo di interazione tra gli studenti. Prova questo link per avere alcune idee su come rendere interessante la vostra lavagna interattiva!

X Box, Nintendo Wii, etc.
Molti insegnanti rimangono stupefatti quando prendiamo "consolle da gioco" per una scuola (uno dei quali, per inciso, l'abbiamo preso gratuitamente perché era un vecchio modello e l'altro era un affare su e-bay). Non solo sono divertenti da usare e possono essere utilizzati come un premio o un incentivo, ma offrono diverse opportunità di apprendimento. "Wii skittles" è meraviglioso gioco per bambini dai cinque ai dieci anni ("Quanti ne hai colpiti e quanti te ne mancano?"); "Wii golf" è molto utile per l'apprendimento di ragazzi più grandi ("Quanto dista il foro e quanto dista il tuo prossimo colpo? Allora, quanto è stato lungo il tuo primo colpo? "). Super Paper Mario illustra la correlazione tra 2D e 3D, consentendo di passare rapidamente tra i due, Mario Kart è utile per gridare indicazioni in un'altra lingua.

CONCLUSIONE

USARE L'E-LEARNING IN AULA

Un recente sondaggio fatto dalla British Educational Suppliers Association (BESA) ha rivelato che gli insegnanti consideravano una chiave per il successo delle ICT il fatto di avere tempo, accesso alle attrezzature, un supporto tecnico a scuola, una buona formazione del personale ed un personal computer. Soprattutto, gli insegnanti hanno dichiarato che il fatto di poter disporre di lezioni pianificate li avrebbe incoraggiati di usare di più le ICT nel loro lavoro. Questo manuale prova a rispondere a due di questi bisogni.

Insieme al sito web di Taccle2 e alla formazione di Taccle2, questo è pensato come risorsa pratica per gli insegnanti delle scuole elementari. È stato costruito sulla base di una serie di lezioni pianificate in ordine di difficoltà da cui si può attingere per trovare qualcosa di adatto sia alla materia di insegnamento che al livello della tua esperienza con le tecnologie. Fornisce delle idee istantanee e, speriamo, anche che fornisca stimoli per migliorarsi.

Non è mai stato considerato come un manuale teorico sulla pedagogia dell'e-learning né una paper di stampo accademico o un modello di curriculum. Ci sono tanti libri eccellenti che coprono questi argomenti. Di cui due che a noi piacciono particolarmente come Gary Beauchamp's "ICT nelle scuole elementari"[1] e Megan Poore's "Using Social Media in the Classroom".[2] Queste sono delle preferenze personali ma entrambi si leggono molto bene e forniscono un buon seguito per chi di voi vuol prendere il prossimo passo.

Tuttavia, alla fine di questo manuale (per coloro che sono arrivati alla fine!) abbiamo pensato che poteva essere utile riunire alcune idee ricorrenti presenti in tutte le attività che illustrano come l' e-learning cambi la pratica, se non anche le teorie pedagogiche.

CHE COSA RENDE DIVERSO L'E-LEARNING?

Veramente, non crediamo che l'utilizzo dell'e-learning in aula abbia bisogno di "basi teoriche" speciali. Ci sono delle teorie che riguardano l'apprendimento e l'insegnamento e sembrano perfettamente adeguate. Nonostante ciò, dobbiamo riconoscere che le ICT offrono delle opportunità impossibili da realizzare con gli strumenti tradizionali.

Molti scrittori hanno cercato di identificarli e classificarli come "proprietà" o "caratteristiche" delle ICT, e la cosa potrebbe essere utile come esercizio accademico. Per quanto ci riguarda siamo più interessati a capire come queste ricerche possano aiutarti ad utilizzare in modo più efficiente queste tecnologie in aula. In particolare ci piace l'elenco di Gary Beauchamp che riguarda le "caratteristiche uniche", perché anche se è essenzialmente una classificazione descrittiva, riteniamo che sia un modello veramente utile per aiutare gli insegnanti a prendere delle decisioni sull'utilizzo degli strumenti e-learning in un particolare contesto e sulla loro utilità. Questo è un breve riassunto del suo modello.

VELOCITÀ

L'uso delle ICT permette a te ed ai tuoi studenti di far procedere le cose in fretta. Puoi scorrere velocemente attraverso un set di diapositive su una presentazione in PowerPoint, puoi scegliere immagini, audio, testo e video rapidamente e puoi richiamare l'informazione dal web molto velocemente se vuoi illustrare un punto particolare della lezione o rispondere ad una domanda. Da molto tempo ormai è possibile fare delle lezioni multimediali – i cambiamenti consistono nella velocità con cui puoi muoverti.
Automazione

Le ICT possono evitarti le attività noiose presenti nella preparazione di una lezione. Si possono creare dei template per verificare i tempi di lavoro e le attività principali, replicabili volta dopo volta semplicemente tagliando ed incollando alcune parti di testo. Questi si possono facilmente personalizzare per allievi diversi. Si possono creare delle presentazioni nuove rimescolando le diapositive esistenti. I testi e le immagini possono essere generati utilizzando soltanto alcuni tasti invece di doverli creare in "tempo reale" su una lavagna.

CAPIENZA

Grandi quantità di dati possono essere memorizzate e recuperate facilmente e le attrezzature usate per memorizzare i dati stanno diventando più piccole e meno care. Per esempio una scuola di medie dimensioni attrezzata con una camera digitale in ogni classe, può facilmente generare 20,000 fotografie ogni anno. Queste possono essere tutte memorizzate, archiviate e recuperate usando uno strumento che ha le dimensioni di un libro tascabile. Non c'è motivo per cui ogni allievo non possa avere una copia digitale di ogni singolo lavoro che fa.

Sempre di più i dati non sono memorizzati su computer locali ma su dei server remoti. Il post sul cloud computing sul sito web di Taccle2 (http://taccle2.eu/news/cloud-computing-in-plain-english) spiega come funziona.

GAMMA

La stessa informazione può essere presentata in una vasta gamma di formati. Per esempio, un allievo può leggere un racconto su un lettore e-book (come ad esempio Kindle) e poi cambiare in forma audio ed ascoltarlo. Gli allievi e gli insegnanti possono creare un "testo interattivo" che contiene dei hyperlinks a immagini, suono e video. Gli allievi possono fissare le esperienze di una gita oppure registrare un esperimento in un podcast o utilizzando un testo elettronico o un documento scritto a mano.

L'informazione può anche essere raccolta da una maggiore varietà di fonti – vale sia per i dati fondamentali (es. registrazione di un intervista) che secondari dai siti web. Il semplice numero di fonti di per sé genera il bisogno di crescenti competenze nella ricerca e immagazzinamento di dati.

TEMPORANEITÀ

I dati si possono trasformare, analizzare, manipolare e ripristinare facilmente e tutti i cambiamenti possono essere facilmente rilevati. Questo rende facile la realizzazione dei modelli e la possibilità di esplorare i risultati in base alla domanda "e se..." senza laboriosi calcoli manuale.

1 Gary Beauchamp 2012 Pearson, England

2 Megan Poore 2012 Sage, England

INTERATTIVITÀ

"Interattività" è stata da sempre una parola di moda nelle aule delle scuole elementari. L'uso delle tecnologie nelle aule ridefinisce ciò che intendiamo con questo. L'uso del software sociale crea opportunità per gli studenti di interagire non soltanto l'uno con l'altro, ma anche attraverso la pubblicazione del loro lavoro sulla rete. Permette loro di interagire con le persone in tutto il mondo. La scuola nella comunità assume un totale nuova dimensione quando quella comunità non deve essere basata geograficamente .

L'interazione può anche essere considerate in termini della interazione del ragazzo con la tecnologia – sia come consumatore passivo che come creatore attivo di contenuti.

In terzo luogo, possiamo anche pensare all'interazione con le tecnologie come un modo che ai ragazzi serve per esplorare e comprendere il loro mondo che sta cambiando. Per esempio, capire che i dati possono essere inseriti in un foglio di calcolo, visualizzati come grafico, aggiunti a PowerPoint, caricati su Slide Share, incorporati in un blog, collegati ad un codice QR , letti con un Smartphone.

MOBILITÀ

Strumenti "mobile" come gli smartphones e tablets – ed anche gli mp3 , piccole videocamere e macchine fotografiche digitali portano tutti delle ulteriori opportunità. La maggior parte delle attrezzature è ora talmente facile da trasportare che quasi tutti amano portarle con sé. Come ha notato Gary Beauchamp "Tale è la velocità di cambiamento che quando avranno terminato la scuola elementare, gli studenti potrebbero essere capaci di fare più cose con un telefono di quanto possono fare ora con un computer".

COLLABORAZIONE

"Il lavoro collaborativo" è un altro fondamento dell'attuale pensare educativo – almeno nella ricerca accademica. Siamo bombardati dall'idea di insegnare ai ragazzi a lavorare in modo collaborativo ed il potenziale della tecnologia ci può aiutare a fare questo. Allo stesso tempo ci dicono che il Lifelong Learning dipende dalle persone che sono capaci di lavorare in modo indipendente, facendo delle scelte autonome sui contenuti e le modalità dell'apprendimento per diventare pienamente qualificati apprendendo autonomamente. Dobbiamo ancora vedere un documento accademico che sia capace di conciliare entrambe le cose .

Tuttavia, l'insegnante di scuola elementare il lavoro collaborativo lo ha utilizzato per anni – i lavori di gruppo hanno fatto parte della vita quotidiana nelle aule delle scuole elementari per due generazioni di insegnanti. Allo stesso tempo, tutti gli insegnanti elementari sanno che aiutare i ragazzi a lavorare in modo indipendente è ugualmente importante – e spesso è una cosa molto più difficile da raggiungere.

Dando per scontato che ci sia qualche tipo di continuità tra la collaborazione e l'autonomia, ciò che può fare la tecnologia è aiutarci a mirare in modo più preciso il punto sulla scala a cui miriamo. Per esempio, gli allievi possono usare Google docs per lavorare simultaneamente in tempo reale sulla stessa relazione, un wiki per lavorare in modo collaborativo ma asincrono, il blog di classe dove ogni studente ha il proprio spazio, ma allo stesso tempo contribuisce ad un progetto collettivo oppure un programma di matematica sul computer in cui i ragazzi lavorano individualmente.
La tecnologia solleva anche delle domande sulla definizione stessa della collaborazione. Considera l'esempio di uno studente seduto da solo nella propria stanza che sta effettuando delle ricerche su un particolare argomento per i compiti. Egli trova una comunità di persone on-line interessate allo stesso argomento (diciamo su Pinterest) ed aggiunge contenuti o partecipa ad una discussione. Questo è un apprendimento autonomo o collaborativo – ed ha comunque la sua importanza?

GLOBALIZZAZIONE

Come dice Beauchamp *"I traguardi globali ottenuti grazie alle ICT permettono agli studenti, alle singole classi e alle scuole di avere una presenza globale... il processo che consente ad una scuola o ad un asilo di farsi conoscere al mondo è ora molto semplice".*

Questo ha enormi implicazioni per gli insegnanti. Uno dei lati positivi è che permette agli insegnanti di essere coinvolti in comunità di pratica da cui sarebbero altrimenti esclusi oppure che non sarebbero potute esistere. L'esempio più ovvio è la comunità di pratica costruita attorno agli insegnanti interessati all'e-learning (o "Forest Schools" o "Foundation Phase" o "Phonics for Early Primary Dyslexic Pupils" o altri) Semplicemente questo non sarebbe potuto accadere dieci anni. Questo fa nascere delle domande sull'organizzazione locale delle scuole in "raggruppamenti" o "distretti", sfida i modelli esistenti sia della formazione iniziale degli insegnanti che nello sviluppo continuo professionale e cambia il modo in cui gli insegnanti fanno rete.

Significa anche che le scuole devono considerare problemi come ad esempio quale immagine danno di loro e come si propongono sul mercato o quali sono le loro "impronte digitali" istituzionali

UN ELENCO FINALE DI COSA FARE E COSA NON FARE!

(altrimenti conosciuti come gli sbagli che abbiamo fatto)

FARE...

- Usa uno schema di lavoro come base per la programmazione delle tue lezioni piuttosto che basare le tue lezioni attorno alla tecnologia.
- L'uso degli strumenti e-learning dovrebbe, nella maggior parte dei casi, essere parte integrale del lavoro di classe. Tuttavia, potrebbe essere necessario qualche volta fare una lezione per imparare ad usare una risorsa particolare prima di poterla utilizzare per raggiungere un particolare obiettivo didattico.
- Usa la tecnologia in modo significativo per potenziare una materia e non per distrarre da essa.
- Escogita attività che richiedono agli studenti la condivisione dei computer, perchè i computer sono strumenti eccellenti per incoraggiare l'apprendimento collaborativo ed anche per l'apprendimento di competenze elevate.
- Sviluppa le tue competenze e quelle dei tuoi studenti nell'uso dei software che possono essere applicati in una varietà di situazioni di apprendimento es. registrare e modificare materiale video e audio
- Programma le tue lezioni così che il lavoro da fare al computer e quello da non fare al computer siano complementari
- Adotta la strategia, con gli allievi più giovani, di mostrare loro come fare qualcosa al computer e poi lasciare che provino autonomamente. Ripetete la pratica in una lezione successiva. Con i ragazzi più grandi, cerca di vedere fino a che punto sono capaci di imparare uno dall'altro o attraverso video-tutorial, oppure semplicemente consentigli di apprendere dalla pratica e dai propri errori.
- Rafforza il tuo insegnamento attraverso esposizioni sul muro di lavori digitali, terminologia, ecc.
- Prova a convincere la tua scuola che file di computer sistemate in un speciale "aula di informatica" con i ragazzi disposti con i banchi rivolti verso il muro non è il modo corretto di integrare la tecnologia nella pratica in aula.
- Incoraggia i tuoi studenti ad essere creatori attivi di contenuti digitali, a pubblicare e condividere quel contenuto e a considerarsi padroni del web non ad essere posseduti da esso!

NON...

• Iniziare una lezione basata sugli strumenti e-learning senza assicurarti di conoscere gli strumenti e, fondamentale, che funzionino in quel momento.
• Iniziare assolutamente la lezione senza essere sicuro di avere a disposizione dei compiti eseguibili a mano, senza bisogno del computer, nel caso in cui qualcosa non funzioni oppure che non ci sia l'energia elettrica o manchi il software o – qualsiasi altra cosa!
• Sottovalutare ciò che i tuoi allievi sono capaci di fare e di capire per ciò che riguarda il computer.
• Dimenticare il fatto che le competenze di uno studente per tutto ciò che riguarda l'uso del computer è più probabile che sia basato più su un apprendimento spontaneo precedente piuttosto che su abilità accademiche
• Dimenticare che esiste una divisione tra quelli che hanno il computer e quelli che non lo hanno. Per gli studenti che non hanno un computer a casa la cosa potrebbe essere più imbarazzante e cercheranno di non farlo sapere, molto di più rispetto al fatto di non avere i libri in casa.
• Limitare il tuo approccio a domande chiuse di basso livello. La caratteristiche delle ICT si prestano bene a domande aperte, spiegazioni, ricerche e definizioni dello scenario.
• Concentrarti nell'utilizzo del software a spese dell'apprendimento vero e proprio.
• Aspettare fino all'ultimo minuto per iniziare la "parte finale" della lezione, specialmente se gli studenti devono salvare il loro lavoro, archiviarlo, memorizzarlo, stamparlo o pubblicarlo. La "gestione" dell'uso delle tecnologie prende più tempo di quanto si pensi.
• Permettere agli alunni di sedersi di fronte allo schermo del computer quando vuoi che ascoltino le tue istruzioni.
• Distribuire compiti a casa che possono essere fatti soltanto con l'utilizzo del computer.

ED INFINE...

PROVACI DAI!

Ti devi ricordare che il tuo obiettivo principale, come sempre, è di assicurare ai ragazzi della tua classe di avere la migliore educazione possibile e anche se gli obiettivi continuano ad avanzare, tu, come professionista, devi ugualmente adattarti! Sicuramente, sarebbe bello se le cose non dovessero cambiare per un po' e che per una volta gli insegnanti potessero essere esonerati, senza interferenza, dal "progredire", ma il mondo si sta movendo ad un ritmo esponenziale e tu hai un ruolo centrale nel preparare le future generazioni ad affrontare nuove sfide e cambiamenti senza precedenti.

Come ha detto La Regina Rossa ad Alice *"Per rimanere nello stesso posto devi correre fin che puoi. Se invece vuoi arrivare altrove devi correre almeno il doppio !"*[1] questo è il miglior consiglio che vi possiamo dare. Se non prendi confidenza ora con l' e-learning, questo ti sorpasserà e sarà molto più difficile rimettersi "al passo".

Nel frattempo, se le cose non vanno bene (e sarà così!) fermati semplicemente, ridi (se sei in aula), chiudi il computer infernale... o prova premendo control/alt/Canc. Di Nuovo.

1 Lewis Carroll 1871 *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*

GLI AUTORI

Fernando Albuquerque Costa è ricercatore nel campo delle nuove tecnologie presso L'Istituto di Educazione dell'Università di Lisbona. Le sue ricerche si concentrano sull'apprendimento, il curriculum e le tecnologie, la formazione e lo sviluppo professionale dei docenti nell'utilizzo degli strumenti ICT. Recentemente ha coordinato due studi nazionali per il Ministero dell'Educazione portoghese: uno sulle competenze ICT dei docenti e l'altro sui risultati di apprendimento nell'area delle ICT.

Jan Bierweiler è un docente di inglese e storia presso il Liceo Münchberg, un Liceo Classico Tedesco. Ha iniziato ad occuparsi di e-learning a partire dai suoi studi universitari ed è particolarmente interessato alla combinazione di metodologie didattiche tradizionali con metodologie assistite dal computer.

Linda Castañeda Quintero è un libero docente di nuovi media presso la Facoltà di Educazione all'Università di Murcia (Spagna). È anche membro dell'Educational Technology Research Group (GITE) presso la stessa università. Grazie alla sua esperienza nel campo dell'educazione e dell'uso delle nuove tecnologie (è pedagogista ed ha un dottorato di ricerca in Educational Technology) ha preso parte a numerosi progetti di ricerca sull'apprendimento attraverso le nuove tecnologie, il web 2.0 per l'educazione, il PLE, etc...

Mattia Crivellini si laurea in Informatica presso l'Università di Bologna, con una tesi sull'Intelligenza Artificiale. Alternando le sue due passioni: la scienza e l'animazione dei ragazzi, fonda fosforo: la festa della scienza, un evento che si tiene a Senigallia (AN) per sviluppare la passione per le materie scientifiche. Attualmente gira l'Italia e l'Europa con attività di divulgazione scientifica.

Nicholas Daniels è stato un docente di scuola elementare per 15 anni e vicepreside per 5 anni. Attualmente lavora come ricercatore senior e formatore dei formatori per Pontydysgu. È uno scrittore di storie per ragazzi in gallese e nel 2008 ha vinto il premio Tir na n-Og come libro dell'anno.

Kylene De Angelis, esperta di formazione professionale (VET) è partner della Training 2000, ente di formazione italiano. Coopera in diverse ricerche e progetti europei incentrati sulle nuove metodologie di formazione e sulla didattica online, sull'utilizzo di tecnologie innovative per la formazione e per l'integrazione di giovani ed adulti nei processi formativi. Analizza i bisogni formativi delle piccole e medie imprese, i nuovi profili occupazionali e lo sviluppo dei nuovi curriculum. Le recenti attività di ricerca si sono focalizzate sull'applicazione delle ICT e del VLE in differenti contesti didattici e sulla motivazione di docenti e studenti nell'utilizzo del web 2.0 in classe cercando di adattare le metodologie didattiche alla repentina evoluzione dei processi di apprendimento dovuta alla diffusione delle nuove tecnologie.

Koen DePryck Il Prof. Koen DePryck insegna "innovazione dell'educazione" ed altre materie relative alla stessa area come"l'economia dell'educazione" o "ricerca e insegnamento per una imprenditorialità sostenibile" presso l'Università di Brussels e presso l'Università del Suriname ADEK. È Presidente del consorzio costituito dai fornitori di soluzioni formative per adulti della regione di Anversa in Belgio ed è Direttore di uno dei più grandi centri di formazione professionale, istruzione superiore professionale e competenze imprenditoriali in Belgio. Il centro è orientato all'integrazione ed all'educazione degli studenti e all'apprendimento di una seconda lingua. È consulente per l'educazione dell'Organizzazione degli Stati Americani. Pubblica articoli e tiene lezioni sull'evoluzione dell'apprendimento, l'uso delle ICT e dell'e-learning, sull'apprendimento formale ed informale e sul passaggio generazionale. La sua iniziativa "la scuola del XXI secolo" costituisce un network mondiale per l'organizzazione di educazione ambientale, sociale, economica, ecologica, culturale e istituzionale basata sull'apprendimento per la sostenibilità e sulla sostenibilità dell'apprendimento.

Bruna Durazzi è laureata in Economia con una specializzazione in matematica e statistica. Insegna matematica e matematica applicata dal 1983 a studenti tra i 14 e i 19 anni. Ha solide competenze che le consentono di partecipare e supportare diversi progetti innovativi all'interno della scuola in cui lavora. Attualmente sta applicando alcuni strumenti ICT nella sua classe al fine di migliorare le sue metodologie didattiche con ottimi risultati, specialmente su studenti con problemi di apprendimento. Questo avviene attraverso un approccio collaborativo che privilegia gli studenti anziché i contenuti aumentando così, negli studenti la motivazione all'apprendimento.

Giulio Gabbianelli è laureato in Comunicazione e Pubblicità per le Organizzazioni presso l'Università degli Studi di Urbino. Ha lavorato come ricercatore junior press oil LaRiCA (Laboratorio di Ricerca sulla Comunicazione Avanzata) presso la Facoltà di Sociologia dell'Università degli Studi di Urbino (Italia). Ha partecipato a diversi progetti di ricerca sui social media e il web 2.0 collaborando con organizzazioni pubbliche e private (Ministero dells Salute, Provincia di Pesaro e Urbino, etc...).
Dal 2009 lavora alla Training 2000 come media expert, ricercatore su social media, strumenti web 2.0, e-learning e come formatore di docenti e studenti.
Attualmente è coinvolto in diversi progetti e ricerche sull'implementazione degli strumenti ICT nella scuola pubblica e nel settore della formazione professionale.

Gabriela Grosseck è ricercatore presso il Dipartimento di Psicologia della West University di Timisoara, Romania. Ha particolari competenze nel campo dell'educazione attraverso le ICT (insegnamento, apprendimento e ricerca) e una solida esperienza nella formazione di studenti e docenti sia faccia a faccia che in ambiente online. Per quasi una decade è stata redattore capo del Giornale Romeno di Socioinformatica. È autrice di diversi articoli nel campo dell'e-learning 2.0, speaker in diversi eventi e workshop internazionali e membro di comitati editoriali (giornali e conferenze). L'ambito delle sue ricerche copre vari aspetti degli strumenti web 2.0 e delle tecnologie nell'educazione superiore, della collaborazione del corretto utilizzo dei social media da parte di docenti, studenti, ricercatori, parti interessate e atri attori del settore dell'educazione.

Isabel Gutiérrez Porlán è ricercatore in Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia (Spagna). È anche membro dell' Educational Technology Research Group (GITE) presso la stessa Università. È una dottoranda in Tecnologie dell'Educazione. Insegna in corsi di Laurea o Master attinenti alle tecnologie dell'educazione. Le sue ricerche si concentrano sull'uso delle ICT e sul PLE in ospedale o in classe, etc...

Jenny Hughes è ricercatore nell'ambito dell'educazione presso Pontydysgu, un'azienda che svolge ricerche in ambito educativo e sviluppa software per l'apprendimento, situata in Galles. I suoi interessi includono la teoria e la prassi della valutazione, l'e-learning e le politiche sociali

Cidália Marques è un coordinatore scolastico presso il Centro Escolar Poeta Ruy Belo, Rio Maior, in Portogallo. È una docente di scuola primaria e formatrice di docenti per le ICT. Presso la sua scuola è la coordinatrice per le ICT e responsabile per un progetto Comenius e per i progetti Etwinning. Insegna anche presso l'ESETN in un corso di Laurea Specialistica prer studenti con bisogni particolari e sta frequentando un dottorato di ricerca presso l'Università di Lisbona nell'area delle ICT nell'educazione all'interno del quale sta collaborando col suo tutor in una delle sue classi.

Mª Paz Prendes Espinosa è docente universitario in Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia (Spagna). È capo dell' Educational Technology Research Group (GITE) presso la stessa Università. È anche Coordinatrice dei Corsi Virtuali (vice-rettore degli Studi). È coordinatrice di diversi progetti di ricerca riguardo il PLE, le ICT nelle classi in ospedale, web 2.0 per l'educazione etc...

Pedro Reis lavora come Professore Associato, ricercatore e vice-direttore presso IE-UL, dove coordina il Programma di Dottorato in Scienze dell'Educazione. È specificamente interessato all'integrazione delle ICT in ambiente educativo.

Carla Rodriguez ha conseguito un Dottorato di Ricerca in Arti Visive: cultura e media audiovisivi presso UNICAMP (Brasile). Ha esperienza nel campo delle tecnologie applicate con particolare attenzione all'uso delle nuove tecnologie per l'apprendimento, l'educazione dei docenti e l'e-learning. Ha lavorato in scuole primarie, secondarie e istituti politecnici come docente e coordinatrice nell'area delle tecnologie per l'educazione.

M. del Mar Sánchez Vera è ricercatore in Tecnologie dell'Educazione presso la Facoltà di Educazione dell'Università di Murcia (Spagna). Ha conseguito un Dottorato di Ricerca in Pedagogia e lavora al Research Group of Educational Technology (GITE). Insegna nei corsi di Laurea della Facoltà di Educazione, materie legate alla tecnologie e all'educazione. Ha partecipato a diversi progetti di ricerca sul PLE, Web 2.0 per l'educazione, le ICT in classe.

Carine Schepers è consulente pedagogista relativamente all'educazione primaria per GO! E partecipa a progetti per stimolare l'integrazione delle ICT nelle scuole primarie delle Fiandre.

Katleen Vanden Driessche insegna matematica presso CVO Anversa (scuola della seconda opportunità) e lavora come docente di recupero in privato. Coltiva interessi particolari per l'uso dell'e-learning con studenti con difficoltà nel calcolo, matematica e scienze.

IMMAGINI - CREDITI

Copertina: Bart Vliegen
Introduzione: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Attività in classe: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
e-Puzzle: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Segui le istruzioni: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Nuvole di parole: Meinir Morris, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Luci ed ombre: Licenza BBC "schools science clips Museums and Archive"
Recita e registrati: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Cerca in modo astuto: Wolfram Alpha
Mini Musicisti: Robbie Sanchez con licenza Creative Commons
Felici di fare i compiti!: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Star bene insieme: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Storie circolari: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Insiemi di frazioni: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd, Michael McDaid
Kindle in aula: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Usa skype!: Skype con licenza Creative Commons
Inventa il tuo cartone animato!: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Biblioteca virtuale: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
La nostra aula 3D: Jonatan Svensson Glad con licenza Creative Commons
Inviato speciale: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Impara a scoprire: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Diventa un insetto: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Fai il cuoco!: Salomé Recio, http://etapainfantil.blogspot.co.uk/
Distanze e percorsi: Jenny Hughes, Nicholas Daniels su Google Earth
Lasciamoci emozionare!!: Mindaugas Danys con licenza creative Commons
Crea un glog!: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Racconto di fantasia: Maxim Saltanov con licenza Creative Commons
Pagina a fianco: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Gioca con Twitter: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd,
Pubblicami: Suki the Dachshund, Editors
Bambini nel mondo: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Crea la tua enciclopedia: Wikimedia Foundation, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Il codice QR del mio libro preferito: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Componi la tua musica: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Il tempo è un'illusione?: Kulmalukko in Wikimedia Commons
Mitici Spot: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Il mio primo film: Jenny Hughes, Nicholas Daniels
Viaggio nel passato: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Per i tuoi genitori: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Ciak si gira!: Jenny Hughes, Nicholas Daniels, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Incolumità: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Virtualmente invisibile?: Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd
Hardware: Editor, Ysgol Gynradd Gymraeg Evan James, Pontypridd

IL PARTENARIATO

• IL COORDINATORE

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap
Jens Vermeersch / Internationalisation
Carine Schepers / Pedagogische Begeleidingsdienst
Willebroekkaai 36 • 1000 Bruxelles • Belgio
Tel +32 2 7909598 • Fax +32 2 7909797
jens.vermeersch@g-o.be • carine.schepers@g-o.be
www.g-o.be/europa

• I PARTNER

Pontydysgu
Jenny Hughes – Nic Daniels
5, Courthouse Street • CF37 1JW Pontypridd
Galles • Regno Unito
Tel.: +44 1443 400304 • Fax: +44 1443 409975
jenhughes@mac.com •
www.pontydysgu.org

CVO Antwerpen
Koen DePryck • Rebecca Nuyts • Belgium
Distelvinklaan 22 • 2660 Hoboken
Tel.: +32 3 8304105
koen.depryck@cvoantwerpen.be
rebecca.nuyts@cvoantwerpen.be
www.cvoantwerpen.be

TRAINING 2000
Elmo De Angelis • Kylene De Angelis
Via Piano San Michele 47 • 61040 Mondavio (PU) • Italia
Tel./Fax: +390 721 979988
training2000@training2000.it
www.training2000.it

Lisbon University
Instituto de Educação
Fernando Albuquerque Costa
Faculdade de Psicologia • Alameda da Universidade
1600 Lisboa • Portugal
fc@ie.ul.pt
www.ie.ul.pt

Gymnasium Münchberg
Jan Bierweiler
Hofer Straße 41 • 95213 Münchberg • Germania
jan.bierweiler@gmail.com
www.gymnasium-muenchberg.de

University of Murcia
Paz Prendes
Facultad de Educación • Campus de Espinardo • 30100
Universidad de Murcia • Spagna
pazprend@um.es
www.um.es

West University of Timisoara
Department of Psychology
Gabriela Grosseck
4 bd Vasile Parvan, office 029 • Timisoara 300223 • Romania
ggrosseck@socio.uvt.ro
www.uvt.ro

TACCLE2 - E-LEARNING PARA PROFESORES DE PRIMARIA

Una guía paso a paso para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en tu clase

Los maestros están bajo una presión que va en aumento de cara a utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La brecha entre el interés, competencias y habilidades de muchos docentes con los cada vez mayores avances en la tecnología se está convirtiendo en algo cada vez más grande.

TACCLE2 e-learnig para profesores de Primaria es una guía paso a paso para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en clase. Es un proyecto financiado bajo el programa Lifelong Learning de la Unión Europea.
Nosotros, los autores, somos maestros como tú (tenemos cicatrices de la batalla que lo prueban). Nuestro objetivo es ayudar a otros profesores a mejorar su práctica educativa, proporcionar apoyo y orientación para ir cerrando la brecha que les impide aprovechar las oportunidades educativas que las tecnologías de la información y la comunicación les ofrecen.

El libro contiene 38 lecciones detalladas paso a paso y organizadas en torno a dificultad de las mismas, edad de los alumnos y temática. Además de las instrucciones detalladas de lecciones también encontrará consejos prácticos e ideas para evitar peligros, aspectos referidos a seguridad para que usted tenga la tranquilidad de que lo que los alumnos están usando Internet de forma segura y responsable y una larga lista de formas con las que usar una determinada aplicación una vez que la ha dominado. Para facilitarle más su trabajo también hemos incluido enlaces a ejemplos utilizados, tutoriales en línea y una gran variedad de sitios web de utilidad.

No hay presión, no pretendemos vender nada y tampoco dar una conferencia. Desde el principio hemos estado decididos a crear un recurso para maestros hecho por maestros y el resultado es lo que tiene entre sus manos ahora mismo. Además nos hemos esforzado mucho por hacerla lo más bonita posible. Así que dele una oportunidad para echarle un vistazo, ¡aunque tú eres quien sabe lo que realmente quieres!

WWW.TACCLE2.EU

GO! onderwijs van de Vlaamse Gemeenschap

Programma di apprendimentc permanente