



Object Learning: La struttura e il significato delle parole.

Descrizione: si intende sviluppare un L.O con l'obiettivo di far apprendere i rapporti di significato tra le parole. Sinonimia, Inclusione, Polisemia, Antonimia con l'ausilio della Lavagna Interattiva.

Destinatari: Alunni della prima classe della scuola secondaria di 1° grado.

Situazione iniziale: Gli alunni provengono dalla scuola primaria dello stesso Istituto. Dalle indagini effettuate, si rileva che sono in possesso dei prerequisiti necessari per iniziare un'attività di apprendimento di grammatica con la LIM, in quanto: a) durante l'anno scolastico precedente, hanno avuto modo di utilizzare la LIM e, quasi tutti, mostrano una conoscenza base, seppur limitata, della lavagna interattiva multimediale; b) la conoscenza della grammatica è accettabile.

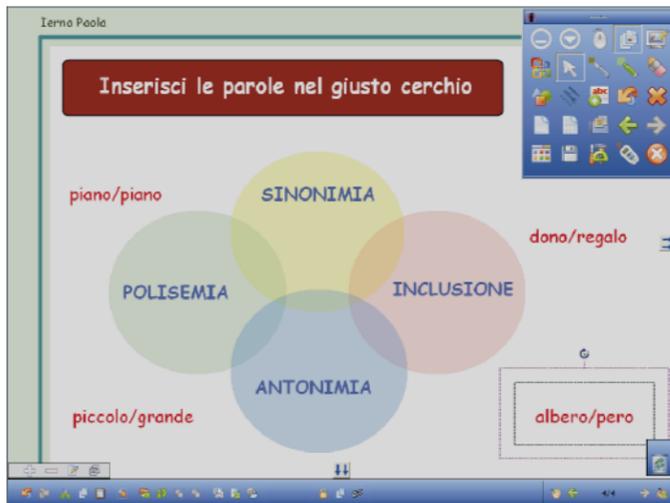
Punti di forza: l'interesse e partecipazione sono buoni; si assiste ad un grande entusiasmo ed un effetto wow per l'uso della Lavagna Interattiva Multimediale.

Obiettivi formativi e orientativi: a) formativo: contribuire allo sviluppo di una metodica; b) culturale: indirizzare verso un'efficace organizzazione personale; c) informatico: abituare ad utilizzare gli strumenti informatici.

Obiettivi disciplinari: saper classificare le parole in base ai rapporti di significato; acquisire la nozione di "famiglia di parole" e di "campo semantico"; acquisire la nozione di "senso figurato" e di "senso letterale".

Competenze: individuare i rapporti di significato nel sistema linguistico: sinonimi, contrari, iponimi, iperonimi, polisemia; saper costruire e riconoscere campi semantici e famiglie di parole.

Dove, quando, come, cosa. Logistica e ambiente: aula e laboratori specifici. Aspetti temporali: durata com-



pletiva 8 ore da Ottobre a Novembre.

Modalità e sussidi: discussione collettiva e interattività LIM. Articolazione delle fasi operative: brainstorming.

Finalità: a) Area cognitiva: potenziamento delle capacità espressive; b) area affettiva: saper collaborare per migliorare le proprie conoscenze; c) area disciplinare: comunicare e interagire con altri attraverso la lingua; d) area tecnica: usare strumenti, mezzi multimediali e la Lavagna Interattiva Multimediale.

Verifica e valutazione: le verifiche che saranno messe in atto saranno di **tipo diagnostico**: a) per evidenziare le cause di un mancato raggiungimento dell'obiettivo; b) per programmare il lavoro di recupero; c) per riprogrammare l'approccio; d) per verificare l'uso della LIM come strumento nell'insegnamento / apprendimento; **di tipo formativo**, cioè verifica immediata: a) per verificare gli obiettivi conseguiti dopo una attività; b) per attivare il rinforzo immediato per gli alunni in difficoltà; **di tipo affettivo**, per valutare se l'alunno ha raggiunto gli obiettivi più elevati, cioè quelli sociali e collaborativi.

Le verifiche saranno caratterizzate da attività con la LIM ed in seguito cartacei.

Le attività che seguiranno hanno lo scopo di mostrare l'uso

della LIM nelle attività di insegnamento.

Ogni esercizio rappresenta un'attività svolgibile alla LIM consente di interagire "a mano libera" toccando la superficie con un dito o con una speciale penna.

Questa tipologia di manipolazione, intuitiva e naturale, permette di unire sulla sua superficie le caratteristiche dell'interazione su computer con le attività che insegnanti e docenti svolgono abitualmente sulla lavagna tradizionale: scrivere, disegnare, cancellare, dunque, ma anche utilizzare programmi, interagire con ipertesti, mappe, animazioni e simulazioni, navigare in Internet, comunicare a distanza con altri utenti collegati. La presenza di questo strumento in classe modifica l'ambiente di apprendimento.

Considerazioni del docente: la Lavagna Interattiva Multimediale ha senza dubbio aumentato il coinvolgimento dei ragazzi e ha determinato un aumento della loro attenzione e concentrazione.

Il lavoro organizzato per gruppi cooperativi ha prodotto una maggiore collaborazione nell'esecuzione dei compiti assegnati sia in classe che a casa.

Gli alunni appaiono maggiormente consapevoli rispetto all'utilizzo delle procedure di studio utilizzate.

Paola Ierna

«L'amore sull'odio» è la prima opera che viene pubblicata dall'autore, il quale espone con incalzante coinvolgimento la convivenza di sentimenti talora contrastanti in ogni cuore. Ester e Franz impersonano i protagonisti di un amore "difficile" nato e fiorito con presupposti carichi di tensione, ma così forte da non conformarsi mai alle circostanze, si da dimostrare che è possibile realizzare questo meraviglioso desiderio, nonostante i non pochi impedimenti. Il romanzo, concepito con arte campanilistica originale, si ambienta nel periodo tra le due guerre mondiali, nel contesto socio-politico degli anni del nazismo e dell'odio per l'ebreo considerato come il "diver-so" da sterminare. L'animo dello scrittore, attraverso un'adeguata narrazione, riesce a carpire interesse "suscitando la speranza di un mondo migliore", ed incarnando perfettamente i temi fondamentali dell'intenso racconto, che ha come unica pretesa, rilanciare l'importanza di quei valori che forse oggi stiamo gradatamente dimenticando. Il titolo nasconde quel sogno né inverosimile né tantomeno utopistico insito in ogni anima, dove l'amore un giorno trionfi sull'odio, creando oceani di pace che sovrastino le abbondanti isole di guerra, desolazione, morte. Resta a noi approcciarci alla vita "con la certezza che qualcosa può cambiare, e con l'affascinante obbligo di migliorare la nostra esistenza, troppo spesso grigia e resa opaca da inutili aspirazioni".

Linda T. e Giusy B.

LIM, INFORMATICA E DINTORNI Emanuele Macri: Indovina un numero...

Interessante e stimolante la "tesina finale" preparata per il corso on-line di formazione e aggiornamento rivolto ai docenti, dal titolo "Comunicare e insegnare con l'uso della Lavagna Interattiva Multimediale" organizzato dall'Assodolab nel mese di giugno. Il prof. Macri che insegna Informatica all'Istituto Tecnico Commerciale di Maglie, ci ha inviato un elaborato svolto nei minimi particolari con la Lavagna Interattiva Multimediale e con altri strumenti informatici. Nel primo video introduttivo, l'insegnante commenta: «Realizzeremo un programma in Visual Basic, per simulare un nuovo gioco, lo chiameremo "Indovina un numero" il programma penserà un numero a caso fra due estremi che decideremo noi e successivamente chiederà al giocatore di indovinare qual è il numero.

Ad ogni tentativo del giocatore il programma darà indicazioni del tipo "Il numero che ho pensato è più grande" oppure "Il numero che ho pensato è più piccolo" e nel caso in cui il giocatore avesse indovinato il numero farà i complimenti in funzione del numero dei tentativi che ha effettuato.

Analizzeremo il problema partendo dall'analisi, faremo le discrezioni delle variabili, arriveremo a descrivere il programma sin dai minimi particolari fino a farlo funzionare e poi giocheremo».

La tesina è composta da 7 slide (o pagine) abbinata a 7 video per realizzare il programmino.

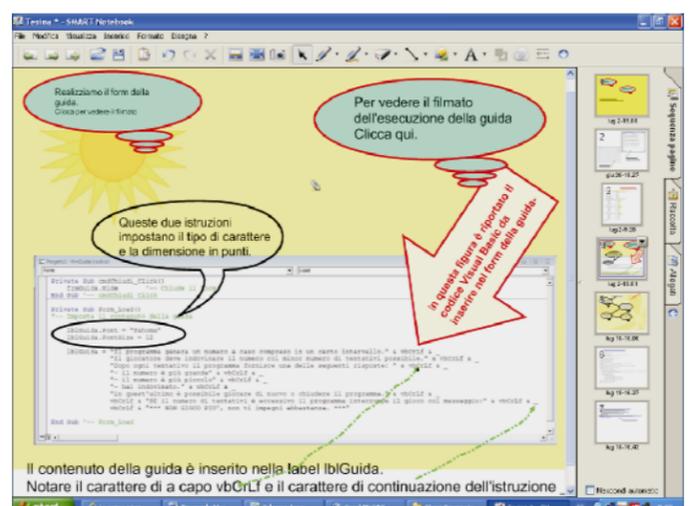
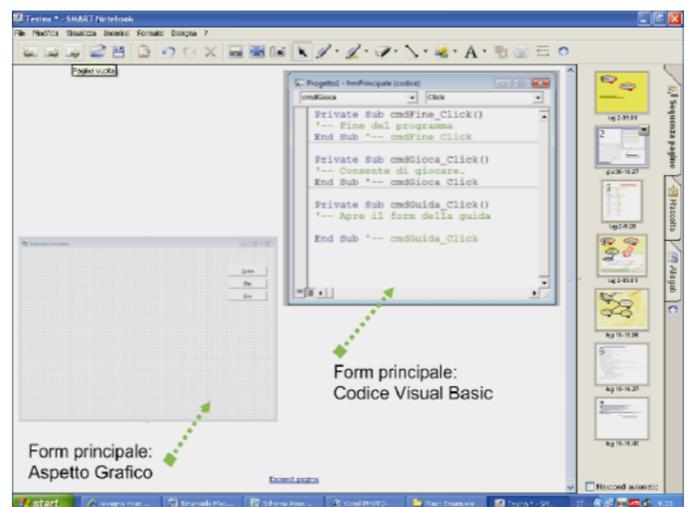
«Il programma può essere decisamente migliorato – afferma il prof. Macri – apportando, per esempio, le seguenti modifiche:

- Consentire la variazione dell'intervallo in cui deve essere generato il numero casuale
- Calcolare il numero massimo di tentativi necessari per indovinare certamente il numero
- Fissare un numero massimo di tentativi che il giocatore può fare.
- Interrompere il gioco, con un opportuno messaggio, qualora il giocatore supera tale numero massimo
- Emettere un opportuno messaggio in funzione dei tentativi effettuati per indovinare.
- Migliorare l'aspetto grafici
- ecc.

Ma lo scopo del presente lavoro era quello di utilizzare gli strumenti di SMARTBoard e Notebook e non di scrivere programmi efficienti in Visual Basic».

Ci auguriamo di ricevere dal docente altri contenuti multimediali in modo da pubblicarli sulle pagine della nostra rivista Assodolab.

Carla Minchillo
carla.minchillo@tiscali.it



Giovani autori

L'amore sull'odio.

di Antonio Francesco Parisi