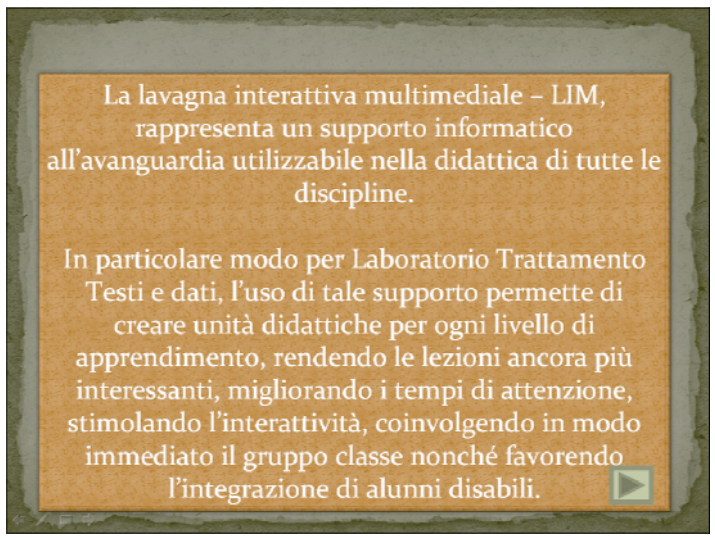
Il connubio della Lavagna Interattiva Multimediale con la disciplina «Trattamento testi e dati».

Le finalità generali della disciplina **«Laboratorio trattamento testi e dati»**, consistono nel far acquisire a tutti gli allievi le capacità di operare in modo corretto, creativo, critico ed efficiente su testi e dati, attraverso il consapevole utilizzo degli strumenti informatici che si vanno sempre più diffondendo, oltre a costituire un'utile occasione per sviluppare sensibilità estetica e abilità organizzative e conseguire la patente europea del computer ECDL attraverso la conoscenza di pacchetti applicativi. I software a disposizione del docente per perseguire tali fini sono diversi e diversificate sono le modalità di con cui l'insegnante può svolgere la propria attività nei vari indirizzi (istituti) scolastici. Trattando l'insegnamento della materia è importante ricordare che è fondamentale educare ad un corretto uso di tutti i componenti hardware, in particolare della tastiera per l'inserimento dei dati. E' pertanto indispensabile che vengano fornite le conoscenze basilari per una razionale digitazione dei testi attraverso il metodo della digitazione cieca. Esistono molteplici tipologie di software dedicati all'apprendimento della tastiera (reperibili sia in dotazione dei libri di testo che in ambito web), i quali, attraverso esercitazioni mirate, mettono in grado gli alunni di acquisire nel corso di un anno scolastico, l'efficiente metodo della diteggiatura a tastiera cieca. Questa è senza dubbio la principale differenza formativa e professionalizzante che fa rendere la preparazione dei ragazzi degli istituti professionali e tecnici, diversa da quella dei ragazzi che frequentano altri ordini di istituti. Ovviamente gli argomenti che vengono esposti durante l'anno scolastico comprendono anche le nozioni basilari di informatica, la conoscenza del funzionamento delle unità hardware e software, degli organi di input e output, delle memorie di massa ecc. nonché l'apprendimento di software applicativi per il trattamento di testi e dati quali il wordprocessor, il foglio elettronico, il database, ecc.. Se il laboratorio informatico è dotato di proiettore o di rete intranet, il compito del docente sarà agevolato in quanto potrà proiettare a parete le proprie lezioni, o effettuare in rete interventi mirati operando direttamente sui computer degli allievi e/o interagendo durante le esercitazioni pratiche. È possibile predisporre unità didattiche relative agli argomenti che richiedono una introduzione teorica, attraverso la presentazione di slides. Con l'inserimento nelle slides di animazioni, forme, colori, collegamenti ipertestuali, l'insegnante può rendere interessante la presentazione di argomenti teorici come appunto le unità didattiche riferite ai componenti di INPUT ed OUTPUT, le memorie di massa, oppure la presentazione di argomenti quali ad esempio la corrispondenza commerciale che comprende una considerevole parte teorica relativa alla conoscenza di tutti gli elementi che la compongono e ai diversi modelli di lettere in uso.



Agendo in tale modo il docente che si avvale di tale presentazioni ottiene due risultati: quello di esporre in modo dinamico argomenti che a volte possono risultare ostici, catturando probabilmente l'attenzione e l'interesse di tutti gli alunni; in secondo luogo quello di stimolare l'interesse degli utenti verso un nuovo software, sollecitandoli a predisporre semplici presentazioni che potranno trattare sia argomenti relativi al programma scolastico che altri a loro scelta. Un altro software che presenta numerosi vantaggi è Microsoft OneNote 2007, simile per alcuni aspetti nel funzionamento al software Smart-Notebook che ci è stato presentato con le lezioni video on-line. Nell'ambiente scolastico questo tipo di software può essere divulgato agli alunni delle classi finali (es. quarto e quinto anno), per metterli in grado di prendere appunti in modo personale sfruttando le potenzialità del programma, oppure di organizzare il proprio lavoro di ricerca anche in gruppo potendo condividere i documenti, seguendo le tracce predisposte dall'applicativo, potendo operare con supporti audio e video in tempo reale nonché sfruttare oggetti quali tabelle, disegnare diagrammi, inserire grafici, contrassegni, acquisire ritagli web, posta elettronica ecc. Infine la Lavagna Interattiva Multimediale – LIM, rappresenta un supporto informatico all'avanguardia utilizzabile nella didattica di tutte le discipline. In particolare modo per il **«Laboratorio Trattamento Testi e Dati»**, l'uso di tale supporto permette di creare unità didattiche per ogni livello di apprendimento, rendendo le lezioni ancora più interessanti, migliorando i tempi di attenzione, stimolando l'interattività, coinvolgendo in modo immediato il gruppo classe favorendo la partecipazione di tutti i suoi componenti. Inoltre i prodotti realizzati possono essere condivisi da altri utenti favorendo l'interdisciplinarietà, lo scambio di conoscenze e di esperienze nelle metodologie didattiche. Non c'è dubbio che tutte le innovazioni che si susseguono nell'ambiente informatico devono essere viste come un incentivo per modificare costantemente il proprio stile di insegnamento, renderlo al passo con i tempi e soprattutto con le generazioni di studenti che ci si presentano all'inizio di ogni anno scolastico. I giovani devono essere motivati, incoraggiati e soprattutto devono percepire il messaggio tutte le discipline sono importanti per la propria formazione. L'insegnante deve rinnovare il proprio metodo di insegnamento e trasmettere l'importanza della propria disciplina, spronare gli alunni a fare sempre di più e dare, attraverso la valutazione, adeguate gratificazioni. E' importante anche creare sia uno spirito di competizione ma soprattutto creare uno spirito di collaborazione, di partecipazione nei lavori di gruppo. Attraverso l'utilizzo di software dedicati e degli strumenti informatici a nostra disposizione è possibile applicare tecniche di Cooperative-Learning e Tutoring, favorendo così anche l'integrazione degli alunni in posizione di svantaggio perché provenienti da altre nazioni o perché diversamente abili.

Alessia Polloli

Avvio dell'anno scolastico con proteste in tutta Italia e riduzione forzata dell'orario a 50' minuti.

Manifestazioni in tutta Italia, dal Nord-Est al Sud-Ovest contro: la sparizione di 42.000 posti di insegnanti; 15.000 posti di personale Ata; contratti di disponibilità che non aiutano nessun precario. Ecco perché sono scesi in piazza sindacati della Flc-Cgil, della Gilda, dei Cobas, le Associazioni e i Comitati spontanei dei precari. «Siamo sicuri che le manifestazioni andranno avanti per tutto l'anno—ha affermato il prof. **Agostino Del Buono**, presidente nazionale dell'Assodolab—. I motivi sono tanti ma mi sembra opportuno sottolineare solo alcuni, considerato il poco spazio a disposizione. Gli alunni in ogni classe sono aumentati di un terzo; ci sono stati forti tagli agli organici; il ritorno del maestro prevalente; l'accorpamento di alcune realtà scolastiche; il dimezzamento dei fondi destinati alle Scuole. Proprio per quest'ultimo motivo, di mancanza di fondi alle Scuole, alcuni dirigenti scolastici, in sede di collegio dei docenti di inizio anno, hanno ridotto l'orario tanto decantato della Gelmini a 50' minuti, con obbligo di recupero dei 10 minuti per le supplenze del personale docente assente nella mattinata oppure con attività di sportello didattico nelle ore pomeridiane. Contravvenendo alle norme della Gelmini, nella quale era "obbligatoria l'ora di 60' minuti" i presidi si sono celati dietro a parole che sono di moda nel mondo scolastico: **sperimentazione**, **flessibilità** ed altre diavolerie del genere. In realtà, tutti sappiamo che dietro alla riduzione orario c'è solo la mancanza di fondi da parte del Ministero dell'Istruzione per pagare le ore eccedenti di supplenza—ha concluso il prof. Del Buono». E' questa la Scuola che desideriamo?

Carla Minchillo

L'utilizzo di Internet nella didattica.

Oggi, gli utenti, nell'affrontare le loro relazioni con le nuove tecnologie fanno riferimento all'uso della lingua gergale che, secondo alcuni, costruisce un altro codice linguistico. Il numero delle parole impiegate nella comunicazione (posta elettronica, conferenze al computer) decresce, la struttura delle frasi si fa più snella, il numero di acronimi aumenta. Dall'uso specialistico, tecnico del linguaggio si è passati gradualmente ad un uso quotidiano. Sms, e-mail, chat-line, blogs, comunità virtuali sono soltanto alcuni degli strumenti attraverso cui i linguaggi vengono adoperati all'interno di particolari frames. Quello dei linguaggi presenti in internet è senz'altro un terreno di ricerca fertile sia per i linguisti che per i sociologi. La comunicazione mediata, infatti, rende possibile l'esistenza di mondi sociali sulla rete, consentendo di definire le cose e quindi di farle esistere.

La letteratura sugli effetti sociali delle nuove tecnologie della comunicazione può essere suddivisa in tre fasi. La prima risale alla fine degli anni settanta e vede impegnati gli psicologi sociali e del lavoro: sia gli uni che gli altri mettono in rilievo gli aspetti socialmente più poveri delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, le quali non potendo trasmettere al destinatario mimica facciale e tono di voce, sfociano in comunicazioni facili all'equivoco e alla lite, poco idonee a veicolare i contenuti relazionali. Inizialmente gli studiosi si posero un quesito su quali potessero essere gli effetti di questo tipo di comunicazione sull'identità degli individui. Come fa ad orientarsi un locutore che si muove all'interno di una comunicazione basata essenzialmente sul testo scritto, priva quindi del supporto del linguaggio non verbale (mimica, cinesica)? Una diverso orientamento assumono invece gli studi diffusi a partire dal 1993 quando nasce il web e la rete si affida al cavo telefonico. Emergono nuovi modelli di interazione e man mano che si diffonde internet nascono e si sostituiscono nuove appartenenze categoriali, le cosiddette "comunità virtuali". La terza fase degli studi sulla comunicazione mediata si sta delineando solo ora. Le identità individuali sono concepite come modelli a rete, coerentemente con il nuovo paradigma del network che penetra nel tessuto sociale e culturale della società.

Ciò che contraddistingue questa nuova ondata di studi è la mancanza di pregiudizi sullo stereotipo del fruitore della rete telematica. Non più un individuo solitario, in preda all'anonimia, ma un attore sociale che interscambia con altri attori sociali porzioni del proprio vissuto biografico. Nella vita quotidiana comunichiamo eseguendo dei veri e propri atti linguistici: proporre, consigliare, accettare, ringraziare, ecc. sono modi di trasmettere a chi ci sta di fronte le nostre intenzioni, il nostro modo di percepire il mondo che ci circonda. Nell'umanizzare le loro relazioni con le nuove tecnologie, gli utenti si sottopongono ad esse senza esserne pienamente coscienti: "ciò è assai ovvio nel linguaggio". Facciamo riferimento non solo al crescente uso di gergo tecnico, ma anche ai cambiamenti del linguaggio normale. Nell'interazione es-sere umano-computer il numero di parole usate decresce, la struttura della frase diventa più rigida, il numero di abbreviazioni, punti di sospensioni e frasi lasciate a metà, aumenta, e le espressioni di emozioni diventano meno ricche e varie. Il ruolo della lingua naturale nei new media non diminuisce, ma anzi, si accresce. Condizione di qualsiasi interazione in rete è l'esistenza e l'uso di un linguaggio. Essa è costituita da atti di comunicazione, esiste solo chi comunica. La capacità di padroneggiare correttamente espedienti linguistici si acquisisce col tempo e con l'interazione con membri competenti. Definiamo ora le comunità virtuali. Potremmo definirle come una "aggregazione spontanea di persone attorno ad una conoscenza, un interesse, un bisogno o un servizio condivisi. Gruppi che cooperano, scambiano e interagiscono indipendentemente dalla presenza e dall'interazione fisica". Le comunità virtuali sostituiscono lo spazio fisico con quello simbolico e semantico. Ciò che accomuna i suoi membri non è più la fisicità dell'essere presenti in un luogo dai confini ben precisi, ma la scelta di condividere una rappresentazione.

Tratti caratteristici delle comunità virtuali sono:

- l'instabilità dei vincoli che definiscono la partecipazione al gruppo;
- la mancanza di un territorio ben delimitato;
- la prevalenza dell'individuo sul collettivo;
- la differenza di motivazioni e scopi che stanno alla base dell'adesione del gruppo;
- la mancanza della comunicazione faccia a faccia;
- lo scarso peso dato all'osservanza e alla memoria della tradizione.

Le comunità virtuali però condividono con quelle reali la soddisfazione del bisogno di costruire, rappresentare e condividere l'identità del singolo e del gruppo, oltre a soddisfare il bisogno di appartenenza, sicurezza e stima. In altre parole le comunità reali e virtuali, rispondono con modalità differenti, agli stessi bisogni degli individui.

Antonella Querques