



Istituto Comprensivo Massa 6
Anno I - N°1

M@ss@...6Web!

L'arca della didattica tecnologica



NOVEMBRE - DICEMBRE 2008
<http://www.icmassa6.it>

Direzione: Emiliano de Gaetano - Redazione: Commissione Nuove Tecnologie



Scuola e Media Education

Perché la scuola dovrebbe occuparsi dei media e, tra essi, in particolare, di Internet e cellulari?

La [Media Education](#) offre alla scuola l'opportunità di farsi carico di un impegno pedagogico nei confronti delle nuove tecnologie e di tutti i media in generale che, oggi, non solo informano e amplificano i fatti, ma propongono valori e modelli di comportamento. I ragazzi ci sono nati, gli adulti stanno imparando. Ma ormai, per tutti, Internet e cellulari hanno cambiato profondamente modalità di comunicazione, socializzazione, apprendimento e informazione.

La scuola può occuparsi delle nuove tecnologie attraverso un duplice approccio:

Educare ai media

cioè considerare le tecnologie come tema della didattica, insistere sulla promozione del senso critico, sulla creazione di uno spettatore/utente attivo, autonomo e creativo nel suo rapporto con i media, in grado di decifrarne i messaggi e di utilizzarli secondo una propria visione e utilità. Ovvero educare ad un consumo critico, educare alla cittadinanza attiva e alla relazione con l'altro.

Educare con i media

ovvero servirsi dei media per insegnare, facendo pertanto di essi un utilizzo strumentale (lezioni fatte con il computer, *filosofia o storia insegnate attraverso il giornale, geografia attraverso il cinema, ecc...*)

È tuttavia possibile ipotizzare un modello integrato che consiste nel pensare la multimedialità come ambiente di lavoro che scardina la lezione frontale e che avvicina i docenti al mondo dei ragazzi nei contenuti, nel linguaggio, e nel **rapporto. Un approccio che, introducendo le nuove tecnologie nella didattica, crea un ambiente** formativo basato sulla creatività, sull'autonomia e sulle competenze tecniche.

In tal senso la Media Education incide sul rapporto che i ragazzi hanno con la scuola e agisce sul disagio psicologico, sociale e culturale, nella misura in cui si focalizza sulla relazione e dialogo tra pari, tra docenti e studenti, favorendo scambio e collaborazione.

È importante che ogni docente, a prescindere dalla materia, affronti un percorso di Media Education. L'introduzione di una disciplina ad hoc, auspicabile per un verso, potrebbe deresponsabilizzare i colleghi degli altri insegnamenti.

Da: <http://www.tiseiconnesso.it/>

Un saluto a tutti i nuovi lettori

Con questo primo numero, prende corpo un progetto editoriale voluto dalla Commissione "Nuove tecnologie" dell'Istituto per la diffusione della conoscenza delle tematiche legate alla didattica multimediale. Quando si parla di multimedialità, bisogna pensarla come uno spazio entro il quale confluiscono gli incroci tra i diversi linguaggi, tra i diversi temi e tra i diversi media. La multimedialità va vista come la grande occasione che la scuola ha per un effettivo cambiamento. Questo cambiamento del mondo didattico diventa un atto dovuto rispetto al bambino, che di per sé è multimediale, ossia naturalmente predisposto all'interattività finalizzata alla conoscenza. La didattica normale, può trovare nel PC un utile supporto. Gli studenti vedono nel monitor del PC uno strumento familiare, attuale, con il quale sono in confidenza. In altri termini, il monitor assomiglia al televisore, assomiglia ai videogiochi, è magnetico; cattura i loro sguardi e la loro attenzione. Quali strumenti didattici si possono usare in sala computer? Oltre all'utilizzo dei Cd-Rom didattici, in qualunque disciplina scolastica appare di grande utilità l'insegnamento ai ragazzi dei migliori programmi per scrivere e per disegnare. Un riassunto del libro di testo, un tema, la scansione digitale di un'immagine, la creazione di un foglio elettronico, sono argomenti didattici validissimi.

Governo italiano

Iniziative per una scuola più moderna

Il Ministro dell'Istruzione, Maria Stella Gelmini, e il Ministro dell'Innovazione, Renato Brunetta, hanno presentato, giovedì 2 ottobre, iniziative per informatizzare e modernizzare la scuola italiana. È stata presentata la nuova lavagna interattiva multimediale, che sarà consegnata in più di 11.000 classi delle scuole medie. Sono state proposte le seguenti innovazioni: valorizzare le migliori esperienze già disponibili; fornire i primi strumenti per innovare la didattica e semplificare le relazioni scuola-famiglia; motivare dirigenti scolastici e docenti per innovare il contesto professionale nel quale operano; coinvolgere famiglie ed Enti del territorio nella trasformazione del sistema scolastico. Per quanto riguarda le Scuole è possibile cominciare con i seguenti progetti: 1) Progetto "Innova Scuola", per realizzare strumenti per la creazione e fruizione in rete di contenuti didattici digitali; sviluppare contenuti didattici, acquistarli o fruirne in rete, usare strumenti di collaborazione (blog, wiki, videoconferenze ecc.); potenziare la dotazione informatica delle scuole. 2) Progetto "Scuola/famiglia via web", per realizzare nuovi servizi in rete per semplificare le relazioni scuola/famiglia; istituire il registro elettronico, la rilevazione assenze/presenze con comunicazione via cellulare o email, l'accesso in rete al fascicolo dello studente, la prenotazione dei colloqui, la pagella on line. 3) Progetto "Anagrafe scolastica nazionale", per realizzare un aggiornamento costante dell'anagrafe scolastica nazionale, in modo che possa operare anche come osservatorio sui temi della frequenza e dell'abbandono. 4) Progetto "La rete delle scuole", per connettere le scuole al sistema pubblico di connettività; per collegare le scuole tra loro in rete e collegarle alle pubbliche amministrazioni.

Da: http://www.governo.it/GovernoInforma/Newsletter/nw1_notizia.asp?idnn=2168&idnw1=390

A pag 9 trovi *Fun Science Gallery*
Il sito dello scienziato dilettante

Ma come si avvia un laboratorio multimediale a scuola? Vai a pag 4

A pagina 11 trovi il
Glossario dei naviganti.

SIMULAZIONI AL COMPUTER NELLA DIDATTICA

di Arcisio Brunetti

Apprendimento esperienziale

Il processo d'apprendimento è un'attività molto complessa, influenzata da numerosi elementi. Quasi tutti gli psicologi, però, concordano sul fatto che esso "... *consiste nell'acquisizione di nuove abilità o conoscenze mediante l'esperienza* ...". Questa definizione sottolinea come l'apprendimento è il risultato di un'esperienza: esso avviene "sporandosi le mani", esplorando la realtà circostante,

INFORMATICA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Un file con schede operative, soprattutto di ambito logico-matematico, per la scuola dell'infanzia. Si tratta di una presentazione per PowerPoint, progettata per essere utilizzata con i bambini allo stato di progettazione: in questo modo i bambini possono interagire con il software, utilizzando le diverse pagine come schede sulle quali lavorare direttamente al computer. Le schede riguardano diversi argomenti e concetti, per bambini di 5 anni: colori, forme, lateralità, dimensioni, quantità, seriazioni, orientamento nello spazio, schema corporeo, confronti tra quantità, numeri. Il software è stato creato da [Virginia Pucciarelli](#), insegnante nella Scuola dell'Infanzia di Ghezzano di San Giuliano Terme (Pisa). Il contenuto è scaricabile all'indirizzo: <http://www.vbscuola.it/download/insegnanti/Informatica%20Scuola%20Infanzia.ppt>

intervenedo su di essa con la nostra azione e osservando gli effetti prodotti. E' il tipo di apprendimento più naturale per l'uomo, è quello usato dal bambino quando esplora il mondo circostante, è quello che usiamo quando, invece di leggere il manuale delle istruzioni, smanettiamo al computer per scoprire come funziona un certo programma.

In particolare, il costruttivismo sottolinea che la conoscenza è il prodotto di una costruzione attiva del soggetto, ha un carattere "situato", ancorato al contesto concreto.

Tuttavia, nella pratica didattica, spesso l'insegnante fatica a mettere in atto metodologie di tipo esperienziale. La difficoltà maggiore consiste nel porre in contatto diretto gli allievi con l'oggetto di studio, in modo che egli possa, appunto, "fare esperienza". Ciò si verifica ogni qualvolta bisogna operare su concetti astratti; quando occorre osservare fenomeni lontani nel tempo e nello spazio; quando il fenomeno da osservare è troppo grande o troppo piccolo per essere percepito dai nostri sensi, oppure quando esso avviene troppo velocemente o troppo lentamente; quando sono richieste attrezzature costose; quando l'operare su una certa realtà comporta dei rischi; ecc.

Queste difficoltà, come afferma Antinucci, hanno determinato nell'organizzazione della scuola la prevalenza dell'apprendimento "simbolico-ricostruttivo", basato sul linguaggio e sul testo scritto:

l'insegnante o il libro trasmettono l'informazione che viene decodificata nella mente dell'allievo per ricostruire gli oggetti e le situazioni. L'apprendimento dipenderà da due fattori essenziali: dalla capacità dell'insegnante di saper trasmettere l'informazione in modo adeguato e dalla capacità che ha l'allievo di saper ricostruire i messaggi che riceve. Non c'è nessun contatto diretto con oggetti, ma tutto avviene nella mente di chi apprende.

Può l'introduzione del computer consentire alla scuola di riappropriarsi del metodo esperienziale nelle normali attività di insegnamento-apprendimento?

In un'intervista rilasciata a *La Repubblica*, Michael Resnick affermava: "*Quando pensiamo di portare i computer nella vita di un bambino, se il modello rimane quello della trasmissione di informazioni, allora non avremo grandi cambiamenti. [...] I computer possono avere un ruolo importante, anche decisivo, per realizzare una scuola dove si impara esplorando, inventando, progettando.*" Le simulazioni al computer, insieme ai videogiochi e ai micromondi, costituiscono uno dei modi che possono consentire di realizzare un apprendimento esperienziale, basato sull'azione, dove si impara facendo, manipolando oggetti e, magari, divertendosi. "*Resta una sola, fondamentale domanda: si potrà mai giocare a scuola? Se non ci si riuscirà, se la scuola non si metterà seriamente a giocare, il computer a scuola farà la fine dei "sussidi audiovisivi" - e in genere di tutte le tecnologie che hanno invano bussato al portone dell'edificio scolastico - relegato in apposita "aula informatica" come utile (a chi?) complemento della didattica fondamentale (e, naturalmente, tradizionale). O, al massimo, se avrà fortuna, sarà un mezzo più complicato e scomodo per leggere e scrivere testi.*" **Simulazioni al computer e loro utilizzo per fini didattici.** Non è facile definire esattamente cosa s'intende per simulazione, anche perché questo termine viene usato spesso con significati diversi.

In ambito didattico, il termine simulazione fa riferimento a metodologie educative basate su una finzione, rappresentazione o riproduzione virtuale di situazioni, cose, persone.

In generale, **una simulazione al computer è un programma che riproduce un modello di un sistema reale o immaginario.** Tale modello è regolato da leggi matematiche e/o proposizioni logiche e l'utente può interagire con esso variando alcuni parametri ed osservando le modificazioni indotte sul modello stesso. La complessità del modello dipende dal grado di fedeltà con il sistema reale che si intende ottenere. Nel passato, l'input e l'output degli ambienti di simulazioni erano piuttosto limitati ed avvenivano prevalentemente inserendo dei dati con la tastiera, ma oggi i software di simulazione utilizzano interfacce grafiche che consentono la manipolazione diretta degli oggetti come input e restituiscono grafici, animazioni, suoni come output.

Per leggere l'articolo completo andare all'indirizzo

<http://www.edscuola.it/archivio/didattica/simulazioni.html>

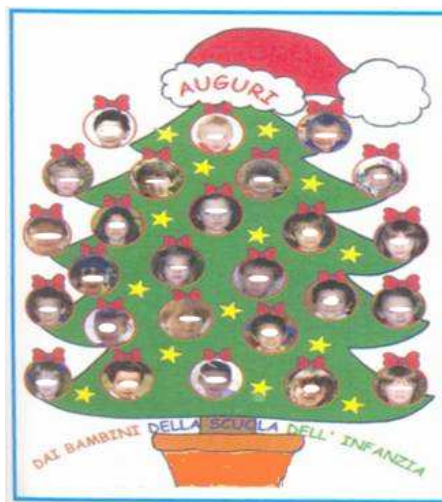
oppure visitate il sito <http://www.arcisio.com/edu/it/index.html> ricco di software didattici.

AUGURI DI NATALE... CON UN ALBERO SPECIALE!

Grazie alla tecnologia del computer, realizziamo l'albero di Natale e divertiamoci a trasformarci tutti in palline speciali!

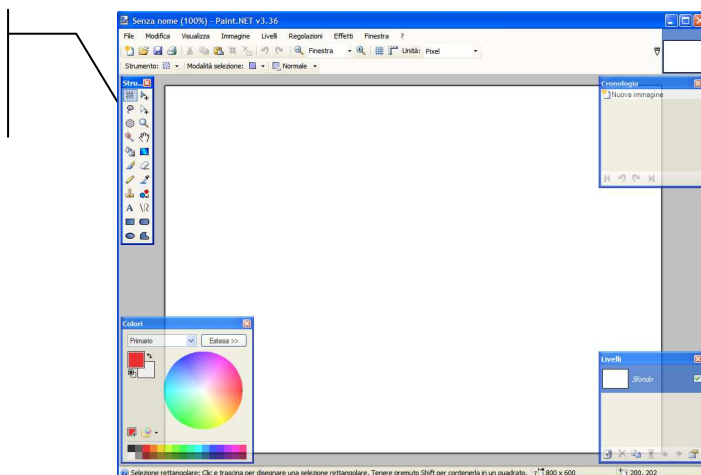
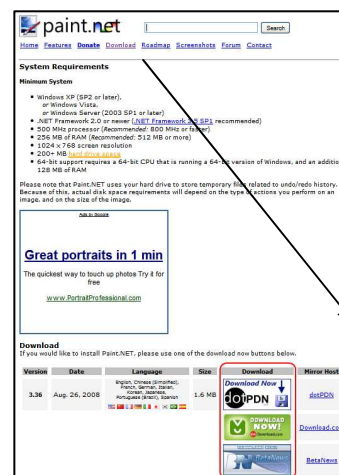
OCCORRENTE

- ✓ FOGLI A4 (BIANCHI)
- ✓ MODELLI ALBERO DI NATALE E PALLINE
- ✓ FOTO PRIMI PIANI BAMBINI
- ✓ COMPUTER, SCANNER E STAMPANTE



SPIEGAZIONE

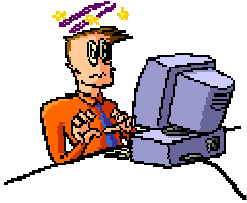
1. Predisponiamo l'abete e le palline vuote, disegnandole a mano su di un foglio.
2. Apriamo il programma gratuito **PaintNet**, scaricabile da questo sito: <http://www.getpaint.net/download.html>
3. Selezioniamo il menù **File**, poi **Acquisisci**, poi **da Scanner**.
4. Scansioniamo, utilizzando il programma che abbiamo in dotazione con lo scanner:
5. le foto dei bimbi. Ogni foto va salvata in disparte, con un nome differente e in una cartella comune. Se le foto sono nella nostra macchina fotografica digitale questo passaggio si può evitare.
6. Scansioniamo l'abete disegnato in precedenza con le palline vuote disegnate a mano. L'immagine va salvata in disparte, con un nome e nella stessa cartella delle foto.
7. Apriamo (dal menù **File**, poi **Apri**), le foto dei bambini.
8. Con lo strumento **selezione ellittica** apriamo un cerchio attorno al volto del bimbo, poi schiacciamo sul tasto copia, andiamo in alto a destra e schiacciamo sull'anteprima dell'albero.
9. Con il file dell'albero aperto, incolliamo il volto del bimbo e trasciniamolo sulla pallina bianca prescelta. Se necessario ridimensioniamo il volto con i pallini presenti ai margini dell'immagine.
10. Fate questo per ogni volto.
11. Una volta finito salvate il file dell'albero con i volti.
12. Apriamo il documento ("Office Word") e importiamo l'albero salvato (menù **Inserisci**, **Immagine**, **da file**) selezionate la cartella in cui avete salvato il file dell'albero e schiacciate su **Apri**.
13. Schiacciamo due volte su una immagine e selezioniamo la scheda **Layout** poi **Ravvicinato**
- 14.
15. completiamo l'abete con la WordArt "Auguri....dai bambini della scuola dell'Infanzia di..."



Buon lavoro

Ma come si avvia un laboratorio multimediale a scuola?

Vi proponiamo, a partire da questo numero, una serie di simpatici suggerimenti per avviare un laboratorio multimediale.



LA PRIMA VOLTA

Cosa succede di solito? I bambini si scaraventano urlando nell'aula informatica travolgendo l'insegnante, i compagni più deboli, sedie, tavolini e quanto altro... litigando poi per un posto davanti un

computer e difendendo la postazione da altri pretendenti.. Rimedio: prima di entrare nel laboratorio ricordiamo che andiamo a fare un lavoro serio, siamo sempre a scuola, non andiamo a giocare, non faremo MAI videogame (così non lo chiederanno prima, durante, dopo... e il mattino successivo e...), magari numeriamo i computer assegnando i posti in precedenza. Quanti bambini per computer? Non ho dubbi: due! In due si aiutano, collaborano... in tre litigano... in quattro... portate un mazzo di carte.

.. E ADESSO??

Non siamo qui per giocare, ma per imparare... anche se ci divertiamo. Prevedete già i programmi che dovranno usare i bambini, date una dimostrazione di cosa si "schiaia e come si fa" e pretendete che tutti eseguano lo stesso programma (salvo vostra decisione) altrimenti vi garantisco che dopo esatti minuti 3 (tre) vi chiederanno di cambiare, qualcuno aprirà i giochini di Windows (cancellateli subito...) e qualcun altro tenterà di lobotomizzare il proprio pc smantellando il sistema operativo...

QUANDO COMINCIARE?

Da subito, dal primo giorno di scuola. Questo strumento piace moltissimo ai bambini, e ormai è presente in quasi tutte le case.

COSA PROPORRE AI PIU' PICCOLI?

Scaricate dalla rete tutti i programmi che vi interessano, cominciate con le cose più semplici e adatte alla vostra programmazione. Ricordate che Windows consente di eliminare il doppio clic del mouse. Approfittatene.

DISEGNARE

Piace a tutti, ma è molto difficile disegnare con il mouse. Lasciate perdere questa attività, i risultati sono disastrosi e deludenti. Meglio se disponete di una tavoletta grafica, al limite cercate qualche programmino dove bisogna riempire di colore figure già predisposte.

IN PRIMA E SECONDA ELEMENTARE

Limitatevi a proporre programmini con finalità didattiche, cd-rom con storie da vedere insieme. Insegnate ai piccoli ad accendere e spegnere il Pc, magari a cercare dentro al desktop le cose che usano di solito. Se disponete di un proiettore o di un megaschermo potete usare il computer in maniera molto coinvolgente.

CANTARE E SUONARE

E il karaoke dove lo mettiamo? La rete è piena di basi con i testi pronti, non aggiungo altro!

IN TERZA ELEMENTARE

Cominciamo a fare sul serio! Possiamo proporre un programmino di videoscrittura. C'è qualcosa di specifico per bambini destinato a questo scopo con un'interfaccia colorata e ludica, menù parlanti ecc., ma non è assolutamente indispensabile. Ho scoperto che imparano altrettanto rapidamente ad usare Word o Word Pad (quest'ultimo è gratis). E' bello inserire caratteri colorati, sfondi, gif e clip art. Poi si stampa il tutto e si incolla sul quaderno.

Alla prossima puntata...

Cos'è la Netiquette ?

Istruzioni per l'uso

La **Netiquette**, parola derivata dalla contrazione del vocabolo inglese *net* (*rete*) e quello di *lingua francese* *étiquette* (buona educazione), è un insieme di regole che disciplinano il comportamento di un utente di Internet nel rapportarsi agli altri utenti attraverso risorse quali [newsgroup](#), [mailing list](#), [forum](#), [blog](#) o [e-mail](#) in genere.

Il rispetto della netiquette non è imposto da alcuna [legge](#), ma si fonda su una convenzione ormai di generale condivisione. Sotto un aspetto giuridico, la netiquette è spesso richiamata nei contratti di fornitura di servizi di accesso da parte dei [provider](#).



Il mancato rispetto della netiquette comporta una generale disapprovazione da parte degli altri utenti della Rete, solitamente seguita da un isolamento del soggetto "maleducato" e talvolta dalla richiesta di sospensione di alcuni servizi utilizzati per compiere atti contrari ad essa (di solito [e-mail](#) e [usenet](#)).

Sono comportamenti contrari alla netiquette, e talvolta sanzionati dagli [abuse desk](#): inviare [spam](#), effettuare [mailbombing](#) e l'eccessivo [cross-posting](#) e/o multiposting sui [newsgroup](#) di [Usenet](#). Anche l'invio di e-mail senza un oggetto è una cosa poco rispettosa nei confronti del destinatario: molti ricevono per lavoro decine o anche centinaia di e-mail al giorno, se tutte queste non avessero un oggetto sarebbe quasi impossibile definire una priorità con la quale leggerle, questo ovviamente con notevole disagio per chi dovesse ricevere i messaggi senza oggetto.

Particolarmente scorretto è anche l'invio o l'inoltro di e-mail a un gran numero di persone (per esempio a tutto il proprio indirizzario) inserendone gli indirizzi nel campo "To:" (in italiano "A:"). In questo modo tutti gli indirizzi (che sono spesso privati) sono mostrati apertamente a tutti i destinatari, con una implicita violazione della privacy. Non solo, ma se un computer fra quelli dei destinatari è infettato da virus che utilizzano la posta elettronica per diffondersi, tutti gli indirizzi inseriti nel messaggio possono essere catturati dal virus e usati come destinatari di messaggi infettati.

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Chi abusa dei videogiochi lo fa per scelta

Roma - Una vera dipendenza clinica dai videogame non esiste, e la stragrande maggioranza dei malati di videogiochi, non sono malati. Anche nei casi più gravi, infatti, quella di passare ore davanti al monitor è **una consapevole scelta individuale**. Dettata soprattutto da isolamento sociale e da mancanza di rapporto con scuola e genitori.



Ne è convinto Keith Bakker, fondatore e presidente dell'unica clinica europea specializzata nel trattamento dei disturbi da videogioco, lo *Smith & Jones Centre di Amsterdam*. Intervistato da BBC News, Bakker racconta delle centinaia di casi di "eccesso di consumo videoludico" già passati per la struttura, e del cambiamento di approccio terapeutico recentemente realizzato.

Fino a poco tempo fa, racconta, tutti i pazienti che si presentavano con sintomi da "videogame addiction" venivano curati con i metodi propri delle dipendenze classiche, attraverso la somministrazione di periodi sempre più prolungati di astinenza dalla "droga". Poi, però, ci si è resi conto che **la validità delle metodiche tradizionali non è universale**: particolarmente efficaci nei casi di pazienti

sogetti anche ad altre "dipendenze" (ad esempio alcool o droga), questi sistemi offrono tassi di successo limitati per tutti gli altri.

E "tutti gli altri" sono la maggioranza. Secondo le stime del Centro, a soffrire di dipendenze multiple è infatti solo il 10% del totale dei pazienti; gli altri manifestano solo problemi legati all'eccesso di videogiochi. "Più lavoro, meno mi sembra convincente la definizione di *dipendenza* per questi fenomeni" dice Bakker. "Ciò di cui la maggioranza di questi ragazzi ha bisogno è la presenza di genitori e maestri di scuola. Il problema è sociale". Non si tratta di patologia, insomma, ma di disagio sociale. E allora, i medici del Centre hanno predisposto un sistema di cura completamente diverso, imperniato sullo **svolgimento di attività che sviluppano le capacità relazionali e di socializzazione dei pazienti**. Con l'obiettivo di aiutare questi ultimi ad inserirsi in modo più compiuto nelle collettività di cui fanno parte.

Ma se il problema non è clinico, di chi è la colpa? **Bakker punta il dito contro insegnanti e genitori**, incapaci di ascoltare e prendersi cura dei ragazzi. L'80% dei pazienti della struttura, spiega il direttore, si immerge nel mondo dei videogiochi perché si sente isolato nella propria vita familiare o scolastica. Gli adulti non riescono ad intercettare questo disagio, né tantomeno a dialogare su di esso con i ragazzi, e con questo non fanno che acuire il problema.

Centrale in questo senso il tema della scelta, e del supporto alla scelta. Perché quella di passare molte ore davanti al monitor, continua Bakker "è una scelta. I ragazzi sanno bene quello che stanno facendo, e semplicemente non vogliono modificare i propri comportamenti. E, se non c'è qualcuno che interviene e li aiuta, nulla può cambiare."

Una presa di posizione, quella del dirigente della clinica, che interviene in un dibattito accesissimo da anni. Nel 2007, l'*American Medical Association* aveva proposto di considerare questo tipo di atteggiamenti una patologia vera e propria, salvo ritrattare poco dopo le proprie posizioni, mentre una équipe di medici tedeschi ha recentemente sostenuto l'esistenza di analogie tra dipendenze da stupefacenti e dipendenze da videogiochi.

Giovanni Arata



Fun Science Gallery

<http://www.funsci.com/>

li sito dello scienziato dilettante

L'insegnamento delle scienze non può prescindere dall'organizzazione di attività sperimentali che permettano agli allievi di esaminare realtà concrete, di parlarne, di spiegarne i fenomeni e rappresentarli in modi diversi.

“Sperimentare” non significa necessariamente fare delle esperienze complicate con materiali e strumenti sofisticati e onerosi. Gli alunni si ricordano molto bene gli esperimenti realizzati da loro stessi con materiali facilmente reperibili e tipici della loro realtà quotidiana.

Nel Web sono disponibili diversi siti dove l'insegnante di scienze può trarre le informazioni necessarie per preparare delle esperienze anche in classe.

<http://www.funsci.com> è il sito scientifico più aggiornato che mette a disposizione protocolli per l'esecuzione di semplici attività sperimentali di Biologia, Chimica, Educazione Ambientale, Microscopia, Ottica e per lo svolgimento di alcune attività di Tecnologia (es: fabbricazione e riciclaggio della carta), mediante l'uso di materiale della vita di tutti i giorni e nel completo rispetto delle norme di sicurezza vigenti nella scuola. Le esperienze di laboratorio proposte, sono valide sia per la scuola primaria che per la scuola secondaria.



Siete in cerca di un gioco scientifico? Ecco “Phun”



Phun è un gioco originale e creativo con cui si possono divertire non solo i bambini, ma anche tutti gli appassionati di fisica. Si tratta di un ambiente a due dimensioni in cui si possono inserire e disegnare molle, poligoni, cerchi, catene e altri oggetti che interagiscono tra loro rispettando le leggi della fisica. Tutti i componenti possono essere configurati e posizionati sullo schermo liberamente e si possono anche disegnare manualmente forme 2D, usando il mouse come matita. Phun può essere usato anche per creare simulazioni 2D complesse e sofisticate. Il programma è gratuito per uso non commerciale.

Può essere scaricato a questo indirizzo: <http://www.phunland.com/wiki/Media>

E se finisce la carta da musica ?

La carta da musica è costosa, si sa, e ha la tendenza a finire proprio nel momento in cui se ne avrebbe maggiore bisogno.

Quando avete finito la vostra carta da musica, potete creare al volo quante pagine volete, nel formato che preferite, utilizzando un servizio online gratuito e completo. <http://www.blanksheetmusic.net>.

In questo sito, in lingua inglese, troveret e tutto ciò che vi occorre per stampar

e rapidamente tutta la carta da musica che vi occorre. Di seguito sono riportate alcune indicazioni.

Impostate le opzioni: la chiave, la dimensione del pentagramma (agendo su "Scale"), l'orientamento orizzontale o verticale ("Orientation"), il colore, le barrette iniziali (controllo "Brackets"), il rientro di prima riga ("Indentation") e così via.

L'opzione "More Formats & Options" permette di accedere alle impostazioni avanzate.

Per impostare una chiave, la si trascina sul pentagramma.

Per specificare una pagina di tablatura, dovrete definire il numero di corde tramite il controllo "TAB Strings".

A questo punto, cliccate sul pulsante "Print".

Non è necessario che scegliate l'opzione di stampa orizzontale: la carta da musica viene infatti creata in modo da essere stampata per traverso.

Infine, ricordatevi di impostare il numero di copie.

EMAIL: Senza Segreti!

Dai Client evoluti alle web mail di ultima generazione: un viaggio virtuale per apprendere tutti i segreti della posta elettronica.

Il Punto della situazione

Da quando, negli anni Settanta, sono stati scambiati i primi messaggi sulla rete Arpanet, la posta elettronica ha subito notevoli trasformazioni e nuove prospettive di comunicazione si sono affermate: *Istant Messaging (Chat), VoIP*. Ma la semplicità e le potenzialità offerte da questo strumento non hanno scalfito la vitalità di un mezzo di comunicazione sempre al passo con i tempi. Gli utenti hanno a disposizione un vasto panorama di strumenti per gestire la posta elettronica, che è sempre in costante evoluzione. Si può decidere di utilizzare programmi gratuiti o a pagamento, installati sul computer, per gestire la posta, detti (CLIENT) oppure optare per un servizio di **Web mail** gestito totalmente on line. Ma non è tutto oro quello che luccica, uno dei punti critici della posta elettronica è la mancanza di sicurezza: infatti i messaggi viaggiano nella rete prevalentemente in chiaro, cioè senza protezioni mettendo in pericolo la nostra privacy. Nelle pagine che seguiranno e nei futuri appuntamenti cercheremo di esporre le possibilità offerte dal mercato e dalla rete che più si avvicinano alle esigenze di noi insegnanti ma anche di noi utilizzatori.

DI COSA CI OCCUPEREMO:

Client di Email

Microsoft Outlook Express 6.5
Microsoft Office Outlook 2007
Windows Mail

Servizi di Web mail

Gmail <http://www.gmail.com>
Yahoo!Mail <http://mail.yahoo.com>
LiveHotmail <http://hotmail.com>

Microsoft Outlook Express 6.5

Outlook Express è un client (cioè un programma installato sul computer) per la gestione delle email fornito gratuitamente con tutti i sistemi Windows dalla versione 98 e sino alla XP. Dispone di funzionalità di base e solo dal rilascio del Service Pack 2 di WindowsXP sono state aggiunte alcune funzionalità basilari per la protezione da possibili attacchi provenienti da mail infette. Quindi se usate questo client controllate di aver aggiornato il vostro sistema operativo, è gratuito! *Come? Andate a pag 10 e seguite i suggerimenti.*

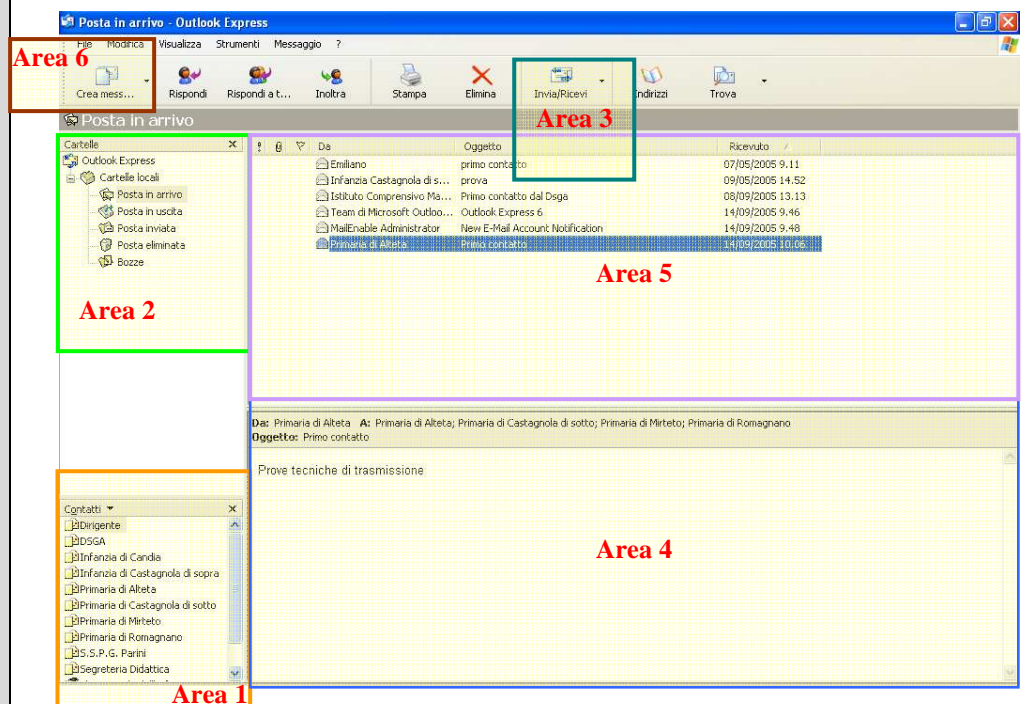
Per utilizzare la posta



- se richiesta, nella casella **Accesso identità**, inserire la password comunicata e premere OK
- il programma scaricherà automaticamente la posta e provvederà ad aggiornarla oppure schiacciare il tasto **"Invia ricevi"** per effettuare il download manualmente.

Suggerimenti:

- Per sapere se è presente un allegato accertarsi che sia o meno presente, accanto al messaggio, il simbolo di una graffetta
- per inviare un nuovo messaggio premere il tasto **Crea messaggio**, riempire il campo **A** con l'indirizzo di posta elettronica e il campo **oggetto**. Nella finestra sottostante scrivere il testo del messaggio



Descrizione delle aree evidenziate nell'immagine della pagina precedente:

Area 1: La sezione contatti contiene l'elenco degli indirizzi di posta elettronica.

Suggerimento:

Per inviare un messaggio, cliccare con il tasto destro su una delle voci e selezionare invia messaggio

Area 2: Questa finestra visualizza le cartelle di sistema del programma:

Posta in arrivo

Contiene i messaggi arrivati

Posta in uscita

Contiene i messaggi in attesa di essere spediti

Posta inviata

Contiene la copia dei messaggi spediti

Posta eliminata

Contiene i messaggi da eliminare

Bozze

Contiene dei modelli di email, creati personalmente, da utilizzare per creare nuovi messaggi

Area 3: Questo tasto premuto una volta, permette di ricevere e trasmettere i messaggi.

Area 4: In questa finestra si visualizza il testo del messaggio arrivato

In presenza di allegato, in questa posizione compare l'elenco dei file allegati.

Schiacciando su ognuno di essi si potrà decidere di aprirli (scelta consigliata) o salvarli in una cartella del computer

N.B. Solo dopo una di queste due operazioni conviene stampare il contenuto dei file con il normale tasto Stampa presente nel programma che si aprirà.

Area 5: In questa finestra compaiono i messaggi ricevuti.

La voce **Da** indica il mittente

La voce **Oggetto** indica l'argomento del messaggio

La voce **Ricevuto** indica la data di ricezione

Area 6: Pulsante per accedere alla finestra separata che consente di scrivere un nuovo messaggio.

CONFIGURARE UN ACCOUNT

Per poter scaricare la posta elettronica occorre creare, nel Client, un Account con i relativi codici per interrogare il server in internet dove risiedono le nostre email. In pratica il programma che abbiamo installato nel nostro computer grazie a queste impostazioni chiederà al computer online di spedirgli i messaggi nuovi che ha ricevuto.

Come fare...

Di seguito spieghiamo come configurare l'account di posta per scaricare la posta dal Ministero dell'Istruzione.

Aprire il programma: Start → Tutti i Programmi → Outlook Express

- ✓ Fai clic sul menu Strumenti, quindi seleziona Account di posta elettronica...".
- ✓ Seleziona Aggiungi, poi Posta Elettronica, quindi fai clic su Avanti.
- ✓ Compila tutti i campi obbligatori specificando le seguenti informazioni:

Informazioni utente

Nome: inserisci il nome che desideri visualizzare nel campo **Da:** dei messaggi in uscita.
Indirizzo posta elettronica: inserisci il tuo indirizzo (es: *nome.cognome@istruzione.it*).

Informazioni server

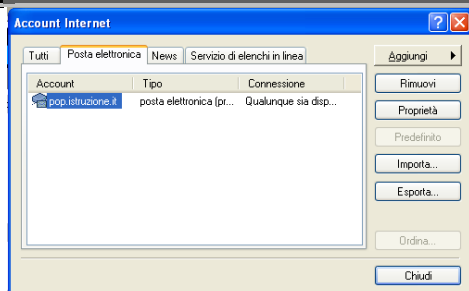
Server posta in arrivo (Pop3): pop.istruzione.it
Server posta in uscita (SMTP): smtp.istruzione.it

Dati di accesso

Nome utente: inserisci il tuo nome utente (di solito nome.cognome)

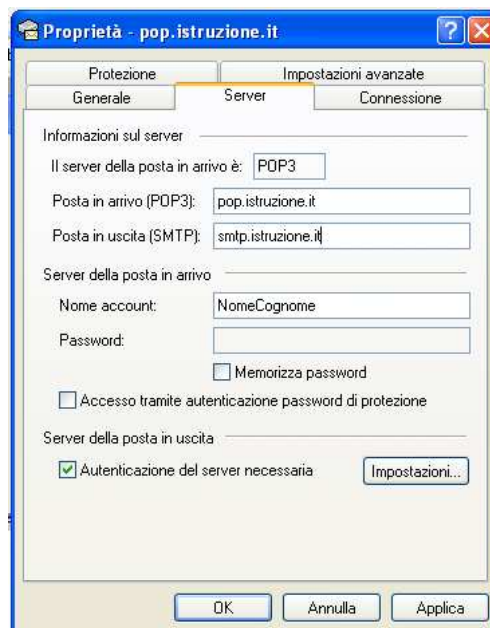
Password: inserisci la tua password (scelta all'atto dell'iscrizione).

Dopo aver cliccato sul tasto Avanti comparirà un'ultima schermata dove è possibile fare clic sul tasto Fine per terminare la procedura.



Ora è necessario ritornare sul menu Strumenti - Account.

Comparirà la finestra seguente dove viene visualizzato il nuovo Account appena creato.



Fare clic sul tasto Proprietà, apparirà una nuova schermata fare clic su opzione Server. In questa pagina è necessario indicare solo il segno di spunta in corrispondenza della voce **Autenticazione del server necessaria**.

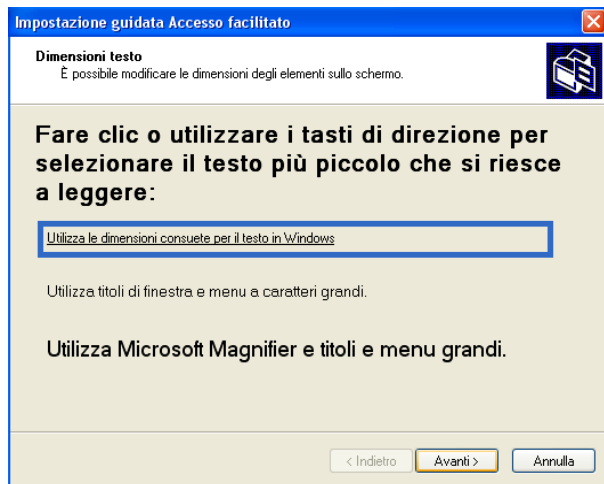
Infine fare clic sul tasto Applica e poi su **Ok** per confermare.

Cliccando sulla spunta **Memorizza password**, la parola segreta sarà automaticamente fornita ad ogni richiesta. Dopo aver terminato questa operazione occorre ritornare alla prima pagina di Outlook.

Windows Xp: configurare un Accesso Facilitato

Una delle caratteristiche sulle quali Windows si dichiara imbattibile è la sua attitudine ad essere usato da tutti, indipendentemente dall'età e dal livello di preparazione, ma anche dal grado di abilità fisica.

Non a caso, tra i suoi strumenti comprende tutta una serie di agevolazioni rivolte a chi ha problemi di mobilità oppure difficoltà con la vista o l'udito.



Vi mostriamo come seguire **Windows** per configurare senza difficoltà un **Accesso Facilitato**. Lanciate la procedura guidata per impostare l'**Accesso Facilitato** cliccando su

"Start/Programmi/Accessori/Accesso Facilitato/Impostazione guidata Accesso Facilitato".

Iniziate scegliendo le dimensioni dei caratteri e, quando richiesto, indicate quali tipi di strumenti volete attivare e configurare.

A questo punto potete aumentare le dimensioni delle barre di scorrimento, delle icone e dei testi, così come scegliere una combinazione di colori a contrasto elevato per rendere più facile la lettura dello schermo.

Lo schema scelto verrà applicato immediatamente dopo aver premuto il pulsante **"Avanti"**.

Se avete qualche problema a vedere il puntatore del mouse, potete aumentarne le dimensioni e cambiarne il colore da bianco a nero o sceglierne uno che risulti sempre molto contrastato rispetto allo sfondo.

E' anche possibile modificare le dimensioni e la velocità di intermittenza del cursore per i testi.

Potrete poi attivare dei segnali visivi in aggiunta ai suoni e i cosiddetti **"Tasti Permanenti"**, ovvero la possibilità di premere uno per volta i tasti che andrebbero di norma premuti assieme (esempio: **[Ctrl]+[Alt]+[Canc]**).

Un'altra opzione attivabile è l'uso del tastierino numerico per controllare il puntatore del mouse attraverso le frecce impresse accanto ai numeri.

Il Glossario dei naviganti



adware	è un software gratuito che al momento dell'utilizzo visualizza o scarica pubblicità.
antidialer	è un programma che evita che durante la navigazione la connessione alla rete venga dirottata ad insaputa dell'utente su linee telefoniche costosissime.
antivirus	è un programma che cerca di identificare ed eliminare i virus e i malware in generale. Per farlo può usare due tecniche: *esaminare i file* confrontandoli con i virus esistenti oppure individuare comportamenti sospetti da parte del computer.
bannare	consiste nell'essere cacciati, temporaneamente o per sempre, da un gioco online, da una chat o da un forum. È la punizione inflitta agli utenti che si comportano in modo scorretto.
banner	è una forma di pubblicità presente sulle pagine web e consiste in un'immagine con un link ad altra pagina, spesso di tipo commerciale. I banner hanno una forma che ricorda quella degli antichi stendardi, da cui il nome.
blog	termine ottenuto dalla contrazione di Web e Log; consiste nella registrazione di una pagina web personale organizzata come un diario; questa pagina è accessibile via internet e i lettori possono esprimere i propri pareri con dei commenti.
browser	è un programma che permette di navigare attraverso le pagine presenti nel web.
dialer	è un programma che permette di collegare il computer a internet. Purtroppo alcuni dialer sono stati studiati per installarsi di nascosto sul computer e fare chiamate molto costose facendo aumentare a dismisura i costi della bolletta.
chat	conversazione attraverso internet; la chat permette di parlare in tempo reale con altri utenti in rete, da qualsiasi parte del mondo. Solitamente la conversazione avviene in forma scritta.
freeware	è un software protetto da copyright ma che si può utilizzare gratuitamente. Free=gratis.
commento	in un blog, osservazione lasciata da un utente relativa ad un topic (argomento) o a un commento precedente
community	è un gruppo di persone che comunica attraverso l'uso di forum, chat... piuttosto che di persona. Sono comunità virtuali.
shareware	quando si scarica un software sotto licenza shareware, il suo uso gratuito è limitato nel tempo (generalmente 30 giorni); dopo questo periodo di prova è necessario registrare il software e pagare l'importo alla casa produttrice, oppure le sue funzioni vengono limitate ad un utilizzo base.



Istituto Comprensivo Massa 6
Anno I - N°1

M@ss@...6Web!

Pagina delle vostre proposte



NOVEMBRE - DICEMBRE 2008
<http://www.icmassa6.it>

*Venite a visitare il nostro sito
<http://www.icmassa6.it>*

Entrate nella sezione M@ss@...6Web! e scaricate il giornalino in formato elettronico

Systema di Gestione Certificato

Istituto Comprensivo Massa 6

Internet per i più piccoli

RICERCHE MAESTRE
Il Web per la Scuola Primaria

W3C HTML 4.01 ✓ W3C CSS level1 ✓ W3C BROWSE & EDIT AMAYA

Visite: 543
Vis. Oggi: 1

Web Master: Emiliano de Gaetano

Inviare i vostri lavori, le vostre proposte o semplicemente i vostri suggerimenti all'indirizzo di posta massa_6web@icmassa6.it

Nel prossimo numero

*Cos'è la Netiquette?
...Seconda parte*

*Email ...Senza segreti
...Seconda parte*

*Ma come si avvia un laboratorio
multimediale a scuola?
...Seconda parte*