



Dalla maestrina con la penna rossa alla maestra con la penna...usb

“Ma ce n'è un'altra che mi piace pure: la maestrina della prima inferiore numero tre, quella giovane col viso color di rosa, che ha due belle pozzette nelle guancie, e porta una gran penna rossa sul cappellino e una crocetta di vetro giallo appesa al collo. È sempre allegra, tien la classe allegra, sorride sempre, grida sempre con la sua voce argentina che par che canti, picchiando la bacchetta sul tavolino e battendo le mani per impor silenzio; poi quando escono, corre come una bambina dietro all'uno e all'altro, per rimmetterli in fila; e a questo tira su il baverò, a quell'altro abbottona il cappotto perché non infreddino, li segue fin nella strada perché non s'accapiglino, supplica i parenti che non li castigino a casa, porta delle pastiglie a quei che han la tosse, impresta il suo manicotto a quelli che han freddo; ed è tormentata continuamente dai più piccoli che le fanno carezze e le chiedono dei baci tirandola pel velo e per la mantiglia; ma essa li lascia fare e li bacia tutti, ridendo, e ogni giorno ritorna a casa arruffata e sgolata, tutta ansante e tutta contenta, con le sue belle pozzette e la sua penna rossa. È anche maestra di disegno delle ragazze, e mantiene col proprio lavoro sua madre e suo fratello (*Dicembre, Le maestre 17, sabato*)”

E' ben nota a tutti la figura della maestra della penna rossa descritta da de Amicis nel romanzo “Cuore”. Tutto il paragrafo citato di questo libro mette in rilievo in maniera semplice, perché frutto delle considerazioni di un bambino, le capacità pedagogiche di questa insegnante, la sua cura verso gli alunni e, persino, alcune sfumature legate ad alcune problematiche familiari. Il significato e i contenuti di questo breve tutorial non intendono affatto sminuire tale figura: non sarebbe né bello né utile per la scuola cambiare alcunché di questa figura. Tutto, tranne, forse, la penna...è giunto forse il momento della maestra con la penna usb?

Il mercato e la diffusione delle penne usb

Sono oramai passati alcuni anni dall'apparizione, sul mercato, delle penne usb¹ (chiamate anche comunemente “chiavette”), utilizzate come memoria “portatile” per file digitali di ogni tipo (videoscrittura, audio, video, immagini). L'evoluzione, sia per quanto riguarda le capacità che i prezzi è stata rapida, come spesso accade in campo informatico: personalmente, la mia prima usb pen acquistata nel 2003 aveva una capacità di 128 mb (ed era stata pagata ben 99 €...), mentre sono in possesso da alcuni mesi di un dispositivo da 16 gb, pagato 32 €. Oggi è possibile trovare sugli scaffali dei supermercati o dei negozi specializzati anche usb pen da 32 GB, mentre il taglio “minimo” (2 – 4 gb) di questi dispositivi ha raggiunto spesso un prezzo risibile: dai 5 ai 10 €.

Una nuova modalità di utilizzo delle usb pen

Da pochissimi anni, grazie allo sviluppo continuo delle tecnologie, è cambiato anche l'utilizzo di questi dispositivi: da semplici strumenti di memorizzazione portatili e, quindi, altamente flessibili (per portare con sé musica, video, documenti in genere) sono diventati delle vere e proprie piattaforme per tenersi in tasca, sempre a disposizione, il software e i dati del proprio computer.

A questo riguardo, sono disponibili molte soluzioni gratuite reperibili in Internet. Solitamente si tratta di “pacchetti” software, da copiare semplicemente sulla usb pen, che comprendono un “launcher” (cioè un software che fa da interfaccia grafica tra i programmi e l'utilizzatore) e una serie di programmi di diverso tipo e finalità resi “portatili”: in parole povere, questi funzionano direttamente dalla e sulla chiavetta, utilizzando il computer “ospite” solo nella parte hardware. E' possibile quindi navigare in Internet con il

¹ http://it.wikipedia.org/wiki/Penna_USB

proprio browser di fiducia, scrivere, fare presentazioni anche su pc non provvisti di un software adeguato ecc, utilizzando i propri programmi residenti sulla chiavetta.

Queste vere e proprie “piattaforme” per software portatile possono essere anche aggiornate, inserendo ogni volta nuovi software, versioni successive a quelle già presenti ed eliminando quelli non utilizzati o ritenuti inutili. Esistono a questo riguardo anche soluzioni personalizzate (per l’ufficio, per la scuola, per chi ama i videogiochi...). Un elenco di tali software, in lingua inglese, è disponibile sul sito di Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_portable_software).

E’ possibile trovare in Rete veri e propri progetti dedicati allo sviluppo di “portable software”² su penna usb:

- il progetto “*PortableApps.com – your digital life anywhere*”³, che rende disponibili, in maniera del tutto gratuita, 80 software circa con un proprio ambiente di utilizzo (il cosiddetto “launcher”). I software sono in lingua inglese;
- “*The portable freeware collection*”⁴, sempre in lingua inglese, che si propone come raccolta di software portatili, con decine di software di ogni tipo (1306 programmi recensiti nell’estate del 2009);
- il progetto (multilingua, tra cui l’italiano) denominato “*Lupo Pensuite*”⁵, con più di duemila programmi e giochi disponibili, nella versione “Full” (300 MB), Lite (100 MB) e Zero (2 MB – il solo “launcher”). Anche in questo caso è possibile personalizzare e creare una propria *suite* installando singolarmente ogni programma a scelta dell’utente;
- da ultimo il progetto in lingua italiana “*Winpenpack*”⁶, che rende disponibili diverse suite a seconda delle esigenze: Winpenpack “Essential” (con una selezione dei software maggiormente utilizzati di ogni tipo: si tratta di una versione “light” per chi non dispone di usb pen capaci – 371 MB), Winpenpack “Flash 2 GB” (la raccolta completa), Winpenpack “Flash Game” (per chi ama giocare senza “intasare” il proprio pc o quello altrui di videogiochi: 492 MB), Winpenpack “Flash School” (dedicata a insegnanti e studenti, con software specifico per circa 700 MB) e, infine, Winpenpack “Flash Web”. (soluzione dedicata agli amanti di Internet per 107 MB di software utile).

Portable software a scuola: un interessante progetto di sperimentazione

Se avete navigato ed analizzato i progetti sopra indicati, (cercando all’interno degli elenchi le applicazioni che per voi sarebbero decisamente più utili ed interessanti), potrebbe apparire che tale utilizzo sia limitato ai docenti oppure agli alunni delle classi superiori. Tuttavia, qualcosa si sta muovendo sul versante maggiormente specifico della scuola primaria: riferiamo, in particolare, ad un significativo progetto di sperimentazione che ha come oggetto il software portatile per gli alunni di questo ordine scolastico, progetto denominato “*Pc in tasca*”⁷.

Si tratta di un “ramo” particolarmente significativo del progetto “*Lupo Pensuite*” già descritto in precedenza. Leggiamo nella presentazione:

“È il sogno di ogni bambino: avere il proprio computer a portata di mano. È l’auspicio di ogni insegnante: poter usare l’informatica con facilità sia a scuola che a casa. È la tranquillità di ogni genitore: il computer di mamma e papà non viene sottoposto ad alcun rischio. Tutto questo ed altro è PcInTasca, l’ormai celebre iniziativa che ha preso il via nella primavera del 2007 in una terza classe di scuola elementare del

² http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_portable_software

³ <http://portableapps.com/>

⁴ <http://www.portablefreeware.com/>

⁵ <http://www.lupopensuite.com/it/index.htm>

⁶ <http://www.winpenpack.com/main/news.php>

⁷ <http://www.pcintasca.org/>

comune di Arco (Trento). PclnTasca significa avere in una chiavetta tutto ciò che occorre per fare un certo tipo di scuola ed anche, come hanno notato i diversi media nazionali che si sono occupati dell'iniziativa, alleggerire gli zaini. In questi tre anni la sperimentazione di PclnTasca sta interessando qualche centinaio di alunni ed ora è ufficialmente disponibile per tutti coloro che intendano provare ad usare programmi didattici portabili. Dal team di PclnTasca e quello di Lupo PenSuite è nata una collaborazione con lo scopo di arricchire e far crescere quello che per molti, ormai, è uno strumento come lo sono fogli e matite.”⁸

Si tratta quindi di un progetto squisitamente didattico che si rivolge alla scuola, inizialmente quella trentina ma attualmente, grazie alla creazione di un sito internet dedicato, virtualmente a tutti gli insegnanti italiani. Anche in questo caso sono disponibili diverse versioni, tutte caratterizzate da una accattivante interfaccia grafica a portata di ...bambino:

- Pc in tasca “leggera” (50 MB);
- Pc in tasca elementare (190 MB)
- Pc in tasca media (per la secondaria – in corso di realizzazione all’atto della stesura di questo documento, cioè nell’estate 2009)
- Pc in tasca Open Office (che racchiude, oltre ai programmi base, anche la versione portatile di Open Office – 260 MB).

Effettuando il download di tutte le versioni del software, è comunque sempre possibile, successivamente, personalizzare la nostra chiavetta didattica, attingendo in prima battuta al database di programmi didattici gratuiti e funzionanti su chiavetta usb presente all’interno dello stesso sito, nella sezione “software” (<http://www.lupopensuite.com/pit/software.htm>), oppure navigando in Internet alla ricerca di siti simili.

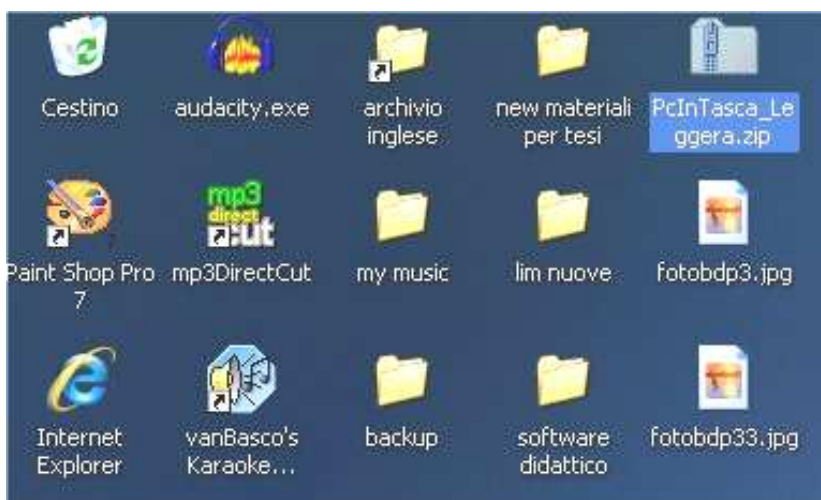
Creiamo e personalizziamo la nostra chiavetta

Per prima cosa procuriamoci una pendrive usb, assicurandoci che il “taglio” minimo (cioè la capacità di questo supporto) sia pari o superiore a 2 GB, in modo che sia possibile caricare il maggior numero di software anche in futuro. Dobbiamo fare solo attenzione ad un aspetto tecnico, semplice ma rilevante: la compatibilità della chiavetta con i sistemi operativi. Tutti questi supporti sono compatibili (cioè vengono riconosciuti automaticamente) con Windows 2000, Xp e Vista; potrebbero però sorgere problemi se avete, nel vostro laboratorio, ancora pc con Windows 98, che non riconoscerebbero tali periferiche. In questo caso, dovrete accertarvi della compatibilità della chiavetta che volete acquistare con Windows 98, scaricare ed installare (dal sito del produttore della chiavetta stessa) i driver per farla funzionare, driver che dovranno essere installati sul computer che ospiterà la chiavetta stessa.

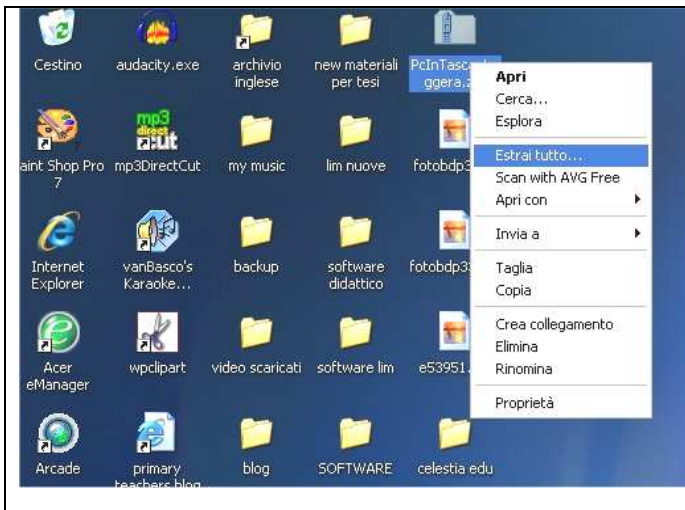
Una volta disponibile la chiavetta usb, cioè la parte hardware, ci dedichiamo alla parte software. Ecco come possiamo procedere utilizzando il software del progetto “PclnTasca”:

1°step: effettuiamo il download dal sito di Pc in tasca (<http://www.pclntasca.org/>) della versione “leggera” della suite didattica (quella che contiene gli elementi base), salvando il file compresso in una cartella dedicata del computer oppure sul desktop.

Noterete che si tratta di una cartella compressa (comunemente chiamata “zipata”).



⁸ <http://www.lupopensuite.com/pit/home.htm>

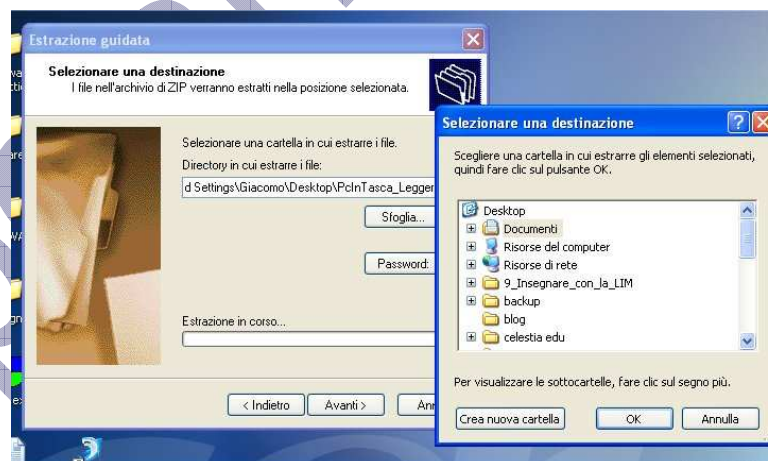


2°step: il file “zippato” deve essere decompresso per poter essere utilizzato. Qualora voi non abbiate esperienza di questo tipo di attività, il consiglio è quello di continuare la lettura di questo paragrafo del tutorial passo per passo.

Se, invece, avete già esperienza a riguardo, potete passare direttamente allo step n°3.

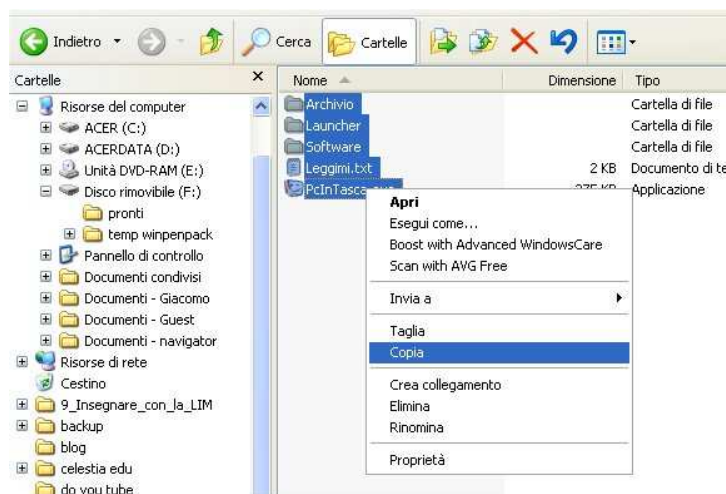
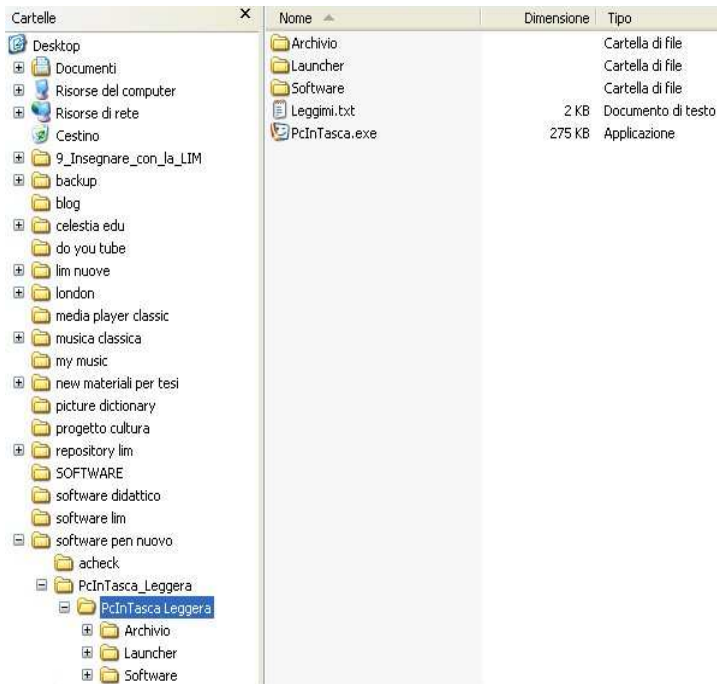
Per estrarre il contenuto utilizziamo il programma specifico già presente in Windows facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nostro file e selezionando “estrai tutto”.

A questo punto verrà inizializzato il programma che automaticamente decomprimerà il file compresso (vedi figure successive, nell'ordine). L'unico intervento richiesto (oltre a quello di fare clic su “avanti”) sarà quello di indicare al programma dove decomprimere tale file. Se lasciato di default (cioè in automatico), il programma effettuerà l'estrazione collocando i file decompressi nella stessa posizione del file compresso stesso.



3° step : una volta decompresso il contenuto della cartella, visualizzandone il contenuto con “esplora risorse” noterete (come da figura accanto) la presenza di 3 cartelle e di due file singoli nella directory principale (leggimi.txt e PcInTasca.exe):

- **archivio** (repository dei documenti scaricati da Internet o di file depositati in questa cartella dall'utente della chiavetta);
- **launcher** (cartella da non toccare, in quanto contiene i software che fa funzionare la suite stessa);
- **software** (cartella che contiene il software didattico).



4° step: è il momento di inserire la vostra pendrive nella porta usb del computer.

Attendete che questa venga riconosciuta dal sistema (che la troverà, di fatto, vuota, se si tratta di un supporto nuovo) e tornate alla cartella di PcIntasca sul vostro computer.

Selezionate a questo punto tutto il contenuto, copiatelo ed incollatelo nella chiavetta stessa utilizzando i comandi standard di esplora risorse (menù modifica/copia/incolla).

5° step: attivate l'interfaccia di Pc in Tasca facendo doppio clic sul file “PcInTasca.exe”. Dopo qualche secondo vi apparirà una piccola finestra come nella figura accanto.

Noterete subito che si tratta di un' interfaccia accattivante ed ordinata, in maniera ottimale, per discipline. All'interno della sezione “base” troverete alcuni programmi utili per iniziare a lavorare (videoscrittura, navigazione Internet ecc.). Le altre sezioni risulteranno vuote.

La colonna di sinistra (su sfondo arancione) contiene gli strumenti di gestione e di esplorazione della chiavetta stessa, utili per accedere velocemente a video, immagini, documenti ed impostare l'interfaccia del programma stesso (comando “opzioni”). Selezionando in questa colonna il comando “PcInTasca” è possibile iniziare la personalizzazione della chiavetta usb.



Per prima cosa, dovremo aver raccolto all'interno di una cartella del nostro computer il programma o i programmi da aggiungere. Le modalità per organizzare questa fase del lavoro potrebbero essere diverse: per esempio raccogliere tutti i programmi all'interno di una sola cartella oppure suddividerli già in cartelle per disciplina ecc. ecc. Ci permettiamo di suggerire la raccolta di un sostanzioso numero di programmi, prima di inserirli nella suite di PcnTasca, che risulterà di per sé vuota nei contenitori "disciplinari" (se avete scaricato la versione "leggera") oppure con diversi programmi già pronti per l'uso (se avete scaricato la versione "elementare"): tutto questo per non dover affrontare sin dagli inizi una ripetuta serie di aggiornamenti del supporto stesso.

Un ulteriore suggerimento: dividete gli aggiornamenti in "tranches", assegnando loro valori numerici, come da immagine, e suddividendo i programmi per disciplina, in modo da non fare confusione nel momento di aggiornamento della pen drive usb. Il numero "1" indicherà che si tratta del primo aggiornamento, che in futuro sarà seguito dal numero "2" e via dicendo, tenendo in questo modo sempre sotto controllo la "storia" dell'aggiornamento del vostro supporto.

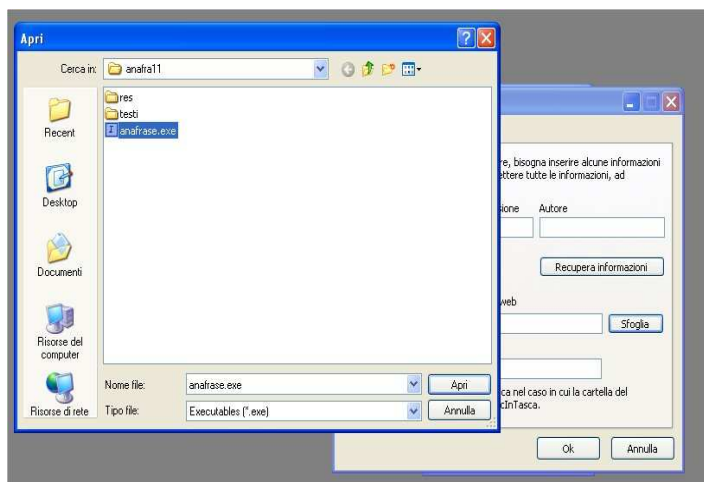


6° step: create, all'interno della chiavetta usb, una cartella denominata "nuovi programmi", in cui inserire gradualmente i nuovi software. Copiate la cartella "1" (contenente i primi nuovi programmi da inserire) sulla chiavetta usb all'interno di questa cartella. Siete ora pronti ad aggiornare concretamente il vostro supporto.

Posizionatevi con il mouse sull'icona della disciplina in cui volete aggiungere un programma. facendo un semplice clic con il pulsante destro del mouse: apparirà un menù ricco di funzionalità.

E' intuitivo che vi dovrete servire della funzione "aggiungi programma", che vi permetterà di selezionare (ricercando all'interno delle cartella della chiave usb – comando "sfoglia") il file eseguibile del programma stesso. (il file con estensione ".exe"). In questo modo verrà creato un collegamento attivabile che con un semplice clic dall'interfaccia grafica di PcnTasca lancerà il programma stesso. (vedere figure successive).

E' possibile anche inserire il nome del programma, che apparirà sempre sull'interfaccia della vostra pen drive usb.



In questo caso abbiamo scelto un programma di lingua italiana, "Anafrase" e abbiamo inserito nella casella "nome" la stessa parola. Ecco come apparirà l'interfaccia in seguito a questo aggiornamento. Facendo clic sulla parola "anafrase" verrà avviato il programma.

Ricordatevi che questo programma è stato solo "collegato" manualmente al menù di PcInTasca, per cui un qualsiasi spostamento della cartella in cui è contenuto il programma (se non addirittura la cancellazione della cartella o del programma stesso) ne impedirebbe l'uso.



E' però possibile fare di meglio. E' ipotizzabile che, con l'aumentare del numero dei programmi installati, una lunga lista da scorrere, alla ricerca di ciò che vi interessa, sarebbe poco pratica. Vi suggeriamo quindi di inserire delle categorie all'interno di ogni disciplina, in modo da raccogliere all'interno di queste i diversi programmi.

Per fare questo si utilizza sempre il menù a finestra (raggiungibile grazie al tasto destro), selezionando "aggiungi categoria". Il funzionamento è simile a quello della funzione "aggiungi programma": si tratterà solo di assegnare un nome alla nuova categoria.

Ecco come vi apparirà l'interfaccia a seguito di questa azione. E' comunque possibile trascinare il programma "anafrase" con il mouse all'interno della categoria "ortografia" (o altra), senza per questo pregiudicare il funzionamento del programma stesso.

Vi ricordiamo però che potreste anche optare per l'inserimento dei programmi direttamente all'interno delle singole categorie, presenti nella cartella "Software" di PclnTasca (come da figura seguente), da cui effettuare poi il collegamento all'interfaccia.



7° step: vi proponiamo, da ultimo, una personalizzazione semplice ma molto accattivante e con una funzionalità solo apparentemente banale. Fate clic con il mouse sull'immagine in alto a destra del menù di PclnTasca, quella relativa al bambino.

Un menù vi consentirà di scegliere un'immagine da inserire (che avrete già predisposto) al posto di quella di *default* (cioè automatica), con il risultato di avere, per esempio, ogni chiavetta usb con l'immagine dell'alunno (o insegnante, come nel nostro caso) che la utilizza....



Dove è finito PclnTasca? Ricordatevi che se state lavorando con altri programmi attivi, oltre a PclnTasca, vi potrà capitare di non "vedere" più, ad un certo punto, l'interfaccia della usb pen. Non è scomparsa, ma è richiamabile semplicemente facendo clic sulla sua immagine presente sulla barra dei programmi, come da figura (è la prima da sinistra...)

Dalla tecnica alla pratica: alcune considerazioni pedagogiche e didattiche

Dopo aver affrontato gli aspetti squisitamente tecnici riguardanti la predisposizione di una usb pen dedicata alla scuola primaria, è importante avviare una riflessione sugli aspetti più propriamente pedagogici e didattici. Il progetto PclnTasca nasce e si sviluppa come orientato all'utilizzo del supporto e dei software in esso contenuti da parte degli alunni, sia a casa che a scuola. Nella sezione "Dicono di noi"⁹ del sito del progetto è possibile infatti evincere, dagli articoli di stampa citati, alcune descrizioni e

⁹ <http://www.lupopensuite.com/pit/dicono.htm>

linee guida del progetto stesso: spicca, tra i diversi aspetti interessanti, il fatto che molti “compiti” degli alunni siano stati eseguiti o “spostati” utilizzando la chiavetta stessa, fornita ad ogni alunno dall’Istituto stesso, che ne aveva in precedenza individuato un modello a misura di bambino (nello specifico una usb pen ricoperta in gomma per attutire i rischi nell’ utilizzo).

Limitarsi però ad affermare che tale progetto serva solo ad “alleggerire” gli zaini scolastici degli alunni può però essere davvero limitante, dal momento che la chiavetta usb viene considerata ed utilizzata come un nuovo strumento, tra i tanti presenti a scuola, quasi come se fosse un “nuovo zaino”, decisamente più portatile (come si vede nell’interfaccia stessa della suite). L’insegnante può in questo caso assegnare come “compito” un’esercitazione da svolgere con un software didattico presente sulla usb pen...le possibilità di utilizzo, quindi, sono diverse, a patto che, ovviamente, l’alunno posseda a casa un pc: questo aspetto, nella sperimentazione effettuata, è stato intelligentemente preso in considerazione dal team degli insegnanti sperimentatori, che hanno provveduto alla fornitura di pc non più utilizzati, in comodato d’uso, agli alunni sprovvisti di computer propri.

In questo modo, grazie anche alla presenza di software Open Source e Freeware, ogni alunno può svolgere, per esempio, attività di videoscrittura (testi personali, ricerche...) senza dover acquistare costosi pacchetti software.

E’ possibile però prevedere ulteriori modalità di impiego di una usb pen come quella di PclnTasca, sempre a livello didattico:

- 1) le chiavette usb possono essere utilizzate all’interno dell’aula computer, non richiedendo l’installazione di software sulla macchina stessa (procedura spesso lunga e complessa), dal momento che tutto risiede sulla chiavetta stessa. E, in caso di aggiornamento (cioè di aggiunta di nuovi programmi utili ed eliminazione di quelli obsoleti o inutili), non sarà più necessario agire su un computer alla volta, ma, dopo aver creato una chiavetta con la funzione di “modello” o “master”, sarà possibile replicarla, copiandola su tutte le chiavette a nostra disposizione, secondo una modalità “*launch and forget*”¹⁰, modalità che ci consentirà di fare altro mentre il computer sta effettuando questa operazione da solo, con un risparmio di tempo non indifferente;
- 2) con la LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) una suite come “PclnTasca” può diventare una ricchissima piattaforma di “oggetti didattici” da condividere con la classe intera, presentando e facendo interagire tutta la classe con esercitazioni e veri e propri software didattici che, sfruttando il valore altamente motivante di un grande schermo (simile alla tv) sulla quale è possibile agire come su un computer, possono mantenere alto il livello di attenzione e partecipazione alle attività stesse. Il medesimo “esercizio” multimediale (o alcuni simili tra loro) può essere utilizzato come di volta in volta come spunto per una presentazione, come esercitazione o addirittura momento di verifica.

E’ possibile, a questo punto, individuare quale pedagogia fa da “sfondo” a queste possibilità tecniche e didattiche?

E’ evidente che un primo aspetto apprezzabile riguarda le “skills” stesse, legate alle nuove tecnologie (previste anche negli obiettivi di Lisbona ¹¹), che vengono sicuramente implementate con questo approccio dal momento che, con una modalità altamente motivante, lega il percorso fatto a scuola con le attività (individuali ma, perché no, anche di gruppo) svolte a casa: si sviluppa in questo modo una continuità all’interno del percorso di apprendimento che è basilare dal punto di vista educativo. Di fatto viene offerta a tutti la possibilità di utilizzare strumenti alternativi ma potenti, senza doverli cercare o spendere denaro per acquisirli.

Sfruttando le potenzialità “multimediali”, vi è inoltre la possibilità di venire incontro ai diversi stili cognitivi presenti in ogni gruppo-classe di alunni: infatti non vi è solo oralità o testo scritto, ma anche

¹⁰ terminologia desunta dal dominio militare, che indica, nello specifico, il lancio di armamenti (missili) che non richiedono più alcun intervento da parte dell’operatore, andando a colpire in maniera autonoma l’obiettivo (http://en.wikipedia.org/wiki/Mectron_MAA-1_Piranha). Il riferimento ha solo valore esemplificativo e non intende in alcun modo avallare condotte belliche violente.

¹¹ http://www.pubblica.istruzione.it/buongiorno_europa/allegati/Obiettivi_futuri.pdf

immagini, animazioni, possibilità di manipolare oggetti ecc.. Il fatto che tale supporto (la penna usb) sia poi estremamente flessibile ed aggiornabile a piacere lo rende un utile strumento per la personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Dove reperire software “portatili” per la vostra usb pen

Oltre al software didattico contenuto nella raccolta dedicata alla scuola primaria, il sito di PclnTasca offre dei link diretti a pagine contenenti software “portatile” da inserire all’interno della propria usb pen. Coerentemente con l’impostazione del progetto, tale “sitografia” è suddivisa per discipline nella sezione “software”¹² del sito (come da figura accanto).

E’ possibile però reperire ulteriori software didattici adatti al nostro supporto? E’ importante, a questo riguardo, comprendere semplicemente cosa renda un software “portatile”.

E’ già stato evidenziato in questo breve tutorial come il collegamento, nell’interfaccia di PclnTasca (ma anche negli altri progetti di *Portable Software*), avvenga con il file eseguibile del programma (il file con estensione “exe”). Sarà a questo punto sufficiente trovare programmi semplici, costituiti da un file eseguibile che non richieda una vera e propria installazione sul computer.

Il sito dell’IPRASE Trentino, con il progetto “Imparo Giocando”¹³, è una vera e propria miniera d’oro a questo riguardo, dal momento che offre il libero download di un centinaio di software didattici, suddivisi anche in questo caso per disciplina. E’ possibile addirittura “provare” on line il software prima di scaricarlo sul nostro computer ed utilizzarlo con i nostri alunni, in modo da valutarne coerenza con la progettazione didattica personale e probabile efficacia in anticipo.

The screenshot shows the PclnTasca website interface. At the top, there's a logo with a smiley face and the text 'PclnTasca'. Below it is a navigation menu with links: Presentazione, Raccolte, Progetto, Software, Dicono di Noi, Link Utili, and Contatti. The main content area is titled 'Software: Italiano' and lists two software items:

- Anafraze (v1.1)**: Category: Italiano, Voto: 4 stars. Description: Analizzare le frasi, con o senza negazioni. Esercizi proposti: vero/falso/non-si-sa nelle frasi senza negazione; vero/falso/non-si-sa nelle frasi con negazione. È possibile editare i files di testo degli esercizi con un normale word-processor. È possibile stampare gli esercizi. [file: 350 KB | data: 08/08/2007 | licenza: Freeware | autore: Giorgio Musilli]
- Anagrammi Di Sillabe (v1.1)**: Category: Italiano, Voto: 4 stars. Description: Anagramma le sillabe. Esercizio proposto: ricostruire parole, ricomponendone le sillabe; è possibile selezionare quattro diversi livelli di difficoltà (parole facili di 3 sillabe, parole difficili di 3 sillabe, parole facili di 4 sillabe, parole difficili di 4 sillabe). Opzioni: suoni; minuscolo/maiuscolo. È possibile editare i files di testo degli esercizi con un normale word-processor. [file: 349 KB | data: 08/08/2007 | licenza: Freeware | autore: Giorgio Musilli]

On the right side, there is a sidebar with subject categories: Area linguistica (Italiano, Inglese, Francese), Area matematica (Matematica, Fisica, Logica), Area scientifica (Scienze, Astronomia, Chimica, Informatica), and Area antropologica (Geografia).

The screenshot shows the IPRASE Trentino website interface. At the top, there's a logo with the text 'IPRASE TRENTO'. Below it is a navigation menu with links: documentazione, attività, scambi, iprase, trova. The main content area is titled 'MATEMATICA' and displays the software 'Colorun'.

Colorun

- Dinamica:** Il bambino ha tra le mani un pennello virtuale e può dare sfogo alla propria fantasia nel colorare in vari modi delle simpatiche immagini. I colori possono essere mescolati tra loro in una tavolozza, sfumati e decorati con vari motivi. Per un bambino di prima e seconda elementare può essere un momento di svago, da alternare a giochi che richiedono più concentrazione ed attenzione.
- Abilità:** Distinguere i colori, le loro diverse gradazioni e combinazioni.
- Contenuto:** Colori.
- Età:** Da 4 anni.

Below the software description, there are links: scarica versione Windows, scarica versione Browser, prova, per informazioni.

At the bottom, there is a footer with the text: IPRASE Istituto Provinciale per la Ricerca e la Sperimentazione Educativa, Via Gili, 3 (località Centocchievi) 38100 Trento Tel. 0461 494360 Fax: 0461 494399.

Un'altra strada da seguire può essere quella che utilizza i motori di ricerca, per poi navigare in Internet analizzando siti contenenti programmi di questo tipo. Di seguito vi forniamo un primo elenco di siti utili, da cui iniziare la vostra ricerca. Considerata tuttavia la caratteristica fortemente “dinamica” della Rete (per cui nuovi siti si aggiungono mentre altri scompaiono ogni giorno...), ricerche svolte a distanza di settimane potrebbero fornire risultati sempre diversi, andando ad incrementare il vostro “repository” (o magazzino) di software didattico utile.

¹² <http://www.lupopensuite.com/pit/software.htm>

¹³ http://www.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp

- http://www.primaryresources.co.uk/online/online_downloads.htm
- <http://www.ilsoftwaredicesare.it/>
- <http://digilander.libero.it/giuliabaldo/>
- <http://digilander.libero.it/sussidi.didattici/>
- <http://web.tiscali.it/scuolaviva/software.html>
- <http://xoomer.virgilio.it/rigas/>
- <http://www.maurorossi.net/pagine/programmi.htm>
- <http://www.istitutopalatucci.it/free.html>
- <http://www.softwaredidatticofree.it/miosoftware.htm>
- <http://jsoft.altervista.org/>
- <http://www.lannaronca.it/>

Buona navigazione!

Ins. Giacomo Rota, www.pclandia.it

www.pclandia.it