

Scrivere al computer: il giornalino scolastico

a cura di Donatella Cesareni

A scuola sono tantissime le occasioni per scrivere testi. I programmi didattici per la scuola primaria già nel 1985 affermavano che la scuola si propone l'obiettivo di assicurare all'alunno una buona competenza nella lingua scritta; e scrivere significa "comunicare a distanza con interlocutori diversi, registrare e organizzare dati e istruzioni, esprimere impressioni, valutazioni; produrre testi di tipo descrittivo, narrativo, argomentativo".

Da molto tempo quindi nella scuola dovrebbero attuarsi pratiche di scrittura diverse dal tradizionale "tema": la descrizione, la narrazione, il racconto, la relazione di una gita, la relazione di un'esperienza scientifica, la poesia, la corrispondenza, la redazione di testi pubblicitari e molto altro: forme di scrittura che possono trovare una realizzazione pratica nelle attività legate alla realizzazione di un giornalino scolastico.

L'esperienza del giornalino scolastico, sia esso scritto a mano o ciclostilato, o stampato attraverso programmi di videoscrittura o tipografia elettronica, è ormai diffusa in moltissime scuole. Le idee che ne stanno alla base derivano dalla pedagogia di Celestine [Freinet](#) <<le pratiche di Freinet>> che negli anni venti e trenta ha dato origine in Francia alla prima tipografia scolastica con scambio di corrispondenza.

La costruzione di un giornale rappresenta una delle attività più avvincenti per i ragazzi e allo stesso tempo una delle più ricche di potenzialità formative. Attraverso la redazione di un giornalino si vuole rendere i ragazzi protagonisti di un'attività motivante e finalizzata alla comunicazione, in cui l'atto dello scrivere viene ad assumere un reale significato comunicativo.

Inoltre il giornalino scolastico è un'importante occasione di educazione sociale, sia per i contenuti stessi di cui si viene a parlare sia per l'attività in sé. Una redazione scolastica ha per se stessa una natura "sociale", non solo perché il prodotto è destinato ad essere letto da altri, ma anche per le caratteristiche proprie del lavoro da svolgere: per arrivare ad un prodotto finito è necessaria la collaborazione di molti.

Ma le tecniche per produrre un giornale possono essere moltissime, dalla tipografia di Freinet all'uso della macchina per scrivere e così via; e si può anche scrivere a mano per poi fotocopiare. Cosa aggiunge il computer? Quali sono le caratteristiche specifiche di un giornale costruito con il computer? Quali sono le abilità cognitive che si legano a questo mezzo particolare?

Innanzitutto si possono subito notare alcune implicazioni pratiche: tutto il lavoro diventa più agevole, più "rapido"; si possono produrre più numeri perché, avendo tutto memorizzato, molti passaggi ripetitivi vengono eliminati. Inoltre si ottiene un carattere grafico più gradevole, molto vicino a quello dei giornali stampati. Sono tutti aspetti che accentuano la motivazione e danno un tono migliore all'intero lavoro.

Vi sono poi tutti quegli aspetti che l'attività di redazione del giornalino condivide con l'uso della videoscrittura: il favorire la collaborazione fra gli alunni, la dinamicità e plasticità che viene ad assumere il testo attraverso le possibilità di revisione e pianificazione, le funzioni di archiviazione e stampa che consentono di conservare, stampare e condividere i testi.

La videoscrittura favorisce infatti la collaborazione, consentendo di condividere più facilmente i testi stampati per poterli apprezzare, discutere e/o revisionare. Inoltre lo schermo accessibile a tutti rende più facile la scrittura collettiva, permettendo così di avviare forme di collaborazione sia nelle prime fasi di scrittura del testo, nell'ideazione e creazione di scalette, sia nella fase di stesura e in quella di revisione.

La possibilità di archiviare e di recuperare testi permette sia di conservare "memoria" dei numeri precedenti, per costituire una specie di "storia" della classe o della scuola, sia di costituire archivi di articoli per argomento o per genere letterario; in qualsiasi momento è possibile riprendere il testo per modificarlo, oppure compiere ad esempio una ricerca su tutti gli articoli riguardanti gite scolastiche effettuate nella scuola.

Il giornalino scolastico è sicuramente un'ottima occasione per avviare e motivare i ragazzi alla rilettura e revisione dei testi. Il lettore deve poter comprendere il testo, anche i bambini ne sono pienamente consapevoli. Il computer rende di certo più agevole l'attività di revisione, per la facilità di correggere conservando sempre un testo "pulito" e per la maggiore leggibilità che assume un testo stampato rispetto ad uno scritto a mano.

Ma un aspetto importante e peculiare del giornalino è quello dell'attenzione da dedicare alla scelta del formato e all'impaginazione, che sono rilevanti sia dal punto di vista estetico che cognitivo. La scelta dei caratteri grafici, della spaziatura, la valutazione dello spazio da dare ad ogni elemento all'interno della pagina sono tutte operazioni che possono acquistare un alto valore didattico e formativo.

Altro aspetto importante è quello dell'uso dell'immagine che può avviare alla riflessione sul rapporto fra illustrazione e testo scritto. Quale rilevanza dare all'immagine rispetto al testo? Le immagini hanno solo una funzione estetica o anch'esse veicolano informazioni? E che tipo di informazioni forniscono immagini non strettamente attinenti al testo ma che possono costituire una sorta di "metafora" del testo stesso?

Quali programmi usare per costruire un giornalino? Vi sono programmi "professionali" dedicati alla tipografia elettronica che consentono di importare testi e disegni e poi allestire la pagina: si possono facilmente spostare testi interi in finestre, ingrandirli o ridurli; si può cambiare formato, sia del testo sia del paragrafo o delle titolazioni, per vedere l'effetto di soluzioni diverse.

I risultati sono di livello tecnico piuttosto elevato, ma qualcosa di molto simile si può ottenere ormai anche con un normale programma di videoscrittura, che consente di scrivere testi su colonne, inserire immagini, grafici, tabelle e titolazioni. Un programma di videoscrittura come il diffusissimo Word consente di lavorare sui caratteri, sulla scelta delle fonti, del colore ed anche della "forma" da dare ad un titolo (Word Art).

1 Le possibili attività

Utilizzando uno scanner, un programma di trattamento di immagini ed un programma di videoscrittura si possono realizzare quindi tutta una serie di interessanti attività collegate al giornalino scolastico.

Il giornale è una delle occasioni migliori per proporre ai ragazzi la sperimentazione di diversi tipi/genere di testo: inchieste, resoconti di attività, riflessioni su fatti accaduti, storie fantastiche, recensioni letterarie. Si possono creare archivi di appunti divisi per argomento, da utilizzare poi per le diverse rubriche, "giocando" a scrivere testi diversi a partire dalle stesse informazioni: un resoconto scientifico o un manifesto pubblicitario.

Un'attenzione speciale va dedicata all'attività di revisione dei testi. Come già detto, l'occasione data dall'attività di giornalino è anche quella di riflettere sul testo, per renderlo più comprensibile e più interessante ai futuri lettori. La revisione può essere affidata alla redazione o agli autori stessi dell'articolo ma deve essere un punto fermo dell'attività di costruzione del giornalino, avviando tutti gli studenti a turno a tale pratica.

Qui di seguito offriamo un esempio di "guida alla revisione", utilizzata in un'esperienza di redazione di giornalino scolastico.

Guida alla revisione

Leggi attentamente tutto l'articolo

1. Il titolo è adatto all'articolo che hai scritto (se non lo è sottolinealo)
2. Le idee principali che compongono l'articolo sono nell'ordine giusto? (altrimenti numerale nell'ordine giusto)
3. Le idee sono ben collegate? Le frasi stanno bene fra loro? C'è un rapporto con la frase principale? (dove devi aggiungere un collegamento scrivi COL)
4. Ci sono ripetizioni o frasi inutili? (metti fra parentesi le cose che vuoi eliminare)
5. Gli aspetti che riguardano lo stesso argomento sono stati messi insieme? (segnala gli spostamenti da fare)
6. Gli argomenti diversi sono divisi da un punto a capo? (segnala con una riga la divisione)
7. Ci sono parole non adatte da cambiare? (metti SOST)
8. Ci sono errori ortografici? (segnalali con un tondino)
9. La punteggiatura è adeguata? (fai una crocetta dove devi mettere o togliere punteggiatura).

Come si può osservare, in questa guida sono privilegiati gli aspetti di revisione "alta", di revisione della struttura generale, quelli che più difficilmente vengono toccati da scrittori inesperti.

Nell'esperienza attuata, il testo, stampato su carta, veniva revisionato dagli alunni a gruppi di due semplicemente siglando le modifiche da apportare. Prendendo spunto dalle

sigle annotate sul foglio i ragazzi intervenivano poi effettuando il lavoro di modifica, spostamento e ampliamento direttamente al computer.

Vi sono poi attività che stimolano la curiosità verso il sociale. Sicuramente importante è la lettura ed analisi di quotidiani, ma con l'uso di Internet si possono avviare attività di ricerca telematiche esplorando le pagine web dei diversi giornali; si possono anche avviare attività di collaborazione via posta elettronica con "corrispondenti" e "inviati speciali" da paesi stranieri o da scuole di altre città.

Altre attività sono legate alla riflessione sugli aspetti "estetici" legati al formato e all'impaginazione. Nelle prime classi della scuola elementare si possono ad esempio esplorare le potenzialità creative offerte dalla scelta dei caratteri diversi: giocare con i caratteri e le parole, scoprire che segni grafici così diversi rappresentano la stessa lettera dell'alfabeto, lo stesso suono.

A qualsiasi età si possono avviare ricerche di carattere grafico-spaziale sulla composizione della pagina, sulla titolazione, sulla valutazione dello spazio da dare ad ogni singolo elemento. Per esempio in una quarta elementare dove era avviata un'attività di giornalino scolastico i ragazzi si sono subito posti il problema di "farsi leggere volentieri".

Hanno così avviato una ricerca spontanea sui diversi stili di scrittura per poi passare a prendere in considerazione anche gli aspetti grafici e di impaginazione per migliorare la leggibilità del testo. Sono arrivati autonomamente a darsi delle regole: articoli brevi e chiari nei contenuti, carattere abbastanza grande e spaziato, uso dell'interlinea per distanziare le righe, sobrietà nelle immagini.

L'uso delle immagini può inoltre dar vita a tutta una serie di attività che possono sollecitare la creatività linguistica: ad esempio lo scegliere dagli archivi due immagini a caso e costruire una storia fantastica partendo dall'accostamento bizzarro delle due figure. Inoltre si può partire da immagini già pronte per costruire vignette umoristiche o pubblicitarie, per inventare rebus e giochi di parole.

E' poi possibile utilizzare lo scanner e il programma di trattamento immagini per corredare una storia o il resoconto di un'attività con immagini appropriate o metaforiche. Armati di una macchina fotografica digitale i ragazzi possono poi trasformarsi in fotoreporter, cercando di cogliere immagini adatte ad illustrare il proprio testo.

2. La Redazione

Il giornalino scolastico può essere concepito come attività interna di una classe o come espressione del lavoro comune di diverse classi. In entrambi i casi sarà necessaria un'organizzazione del lavoro di redazione svolto a turno da gruppi differenti. Sugeriamo qui di seguito due possibili tipi di organizzazione del lavoro, per un giornale espressione del lavoro di tutta la scuola e per un giornalino di classe.

In una scuola elementare di Bagno a Ripoli (Firenze) l'attività è stata così organizzata. E' stato creato nella scuola un angolo di "redazione" nel quale all'occorrenza vengono portati i

computer sistemati su carrello, in altre occasioni utilizzati nella classe o nell'aula informatica. L'angolo di redazione è arredato con un grosso tavolo intorno al quale riunirsi per prendere decisioni riguardo al giornale

Alla parete è applicato un grosso pannello ricoperto di iuta con 12 grandi tasche. Sopra ogni tasca è incollato un cartello con il nome di una delle dodici rubriche del giornalino (cronache scolastiche, sport, natura, giochi, oroscopo ...). Tutti i bambini della scuola partecipano al lavoro di preparazione del giornale scrivendo articoli e "imbucandoli" nella tasca della rubrica corrispondente al tema dell'articolo proposto.

Una redazione composta da una decina di bambini esamina le proposte e sceglie gli articoli da pubblicare, proponendo correzioni o variazioni all'autore del testo. Una volta effettuata questa prima revisione da parte dell'autore, i bambini della redazione cominciano il lavoro di riscrittura dei testi, aggiunta di illustrazioni e impaginazione, sottopongono il tutto ad una seconda revisione per poi stampare.

I bambini che svolgono il lavoro di redazione appartengono alle classi quinte. Si riuniscono due-tre ore a settimana per circa un mese, fino all'uscita del numero del giornalino da loro curato, per assistere così a tutte le fasi del lavoro. Poi lasciano il posto ad altri bambini per permettere a tutti, a rotazione, di partecipare al lavoro di redazione del giornalino della scuola.

Nel caso invece di un giornalino prodotto da una sola classe, il lavoro di redazione può essere ad esempio organizzato dividendo i ragazzi in gruppi di lavoro e differenziandone le attività. Il gruppo dei redattori potrà occuparsi di ricercare una documentazione su fatti di cronaca. Si potranno creare archivi di notizie divise per argomento. I correttori di bozze si occuperanno di correggere ed eventualmente sintetizzare un testo.

Il lavoro dei grafici consisterà nello scegliere e creare le illustrazioni adatte per ogni articolo, inventare barzellette, "pubblicità" e altro. Gli impaginatori cureranno la struttura generale del giornale, raggruppando gli articoli per argomento, titolando le varie rubriche, impaginando insieme articoli e grafica. Cambiando ogni mese la composizione dei gruppi, ogni ragazzo avrà modo di sperimentare ogni tipo di lavoro.

Molte sono le possibili organizzazioni del lavoro. In ogni caso allestire una tipografia elettronica in una scuola o in una classe richiede non solo cambiamenti di carattere tecnologico ma anche mutamenti dell'organizzazione dell'attività scolastica nella direzione di una sua maggiore flessibilità ed individualizzazione.

Scrivere al computer: il giornalino in Internet

Lo sviluppo di Internet e la diffusione delle connessioni alla rete delle reti hanno spinto molte realtà scolastiche a sperimentare la costruzione di giornalini scolastici fruibili direttamente on line. La nuova realtà elettronica, infatti, richiede di entrare in relazione con i propri potenziali lettori in maniera più immediata e diretta di quella che permette la più solida e sperimentata realtà cartacea.

L'impatto con questa nuova dimensione comporta un salto notevole; nel passaggio da un contesto più materiale del fare, in cui il computer è un sussidio più potente ad un'attività già sperimentata (giornalini fatti a mano e poi fotocopiati, come si è detto, o fatti al computer e poi stampati), ad una dimensione più evanescente ed immateriale, tutta la pratica del fare un giornalino a scuola va ripensata sia dal punto di vista strutturale sia dal punto di vista didattico.

Intanto, la prima cosa da mettere a fuoco è che ci si muove in una dimensione [ipertestuale](#) in cui la sequenzialità tradizionale tende a stemperarsi a vantaggio di una interconnessione di tipo logico-intuitivo del tutto nuova. Una novità di questo tipo richiede che si dovrà dedicare del tempo alla definizione e alla costruzione di mappe logiche e concettuali, in cui definizioni e concetti trovino declinazioni via via più complesse e articolate.

In molte realtà scolastiche, soprattutto della scuola di base, ha preso piede, rispetto a questa nuova dimensione della strutturazione dei saperi, la costruzione di veri e propri reticoli fisici, composti da bigliettini (post it, foglietti di carta incollati con scotch o altro) legati insieme da cordicelle di diverso colore che definiscono gerarchia e tipologia dei legami logici e concettuali individuati.

Con ragazzi più grandi (dai 10/11 anni) si possono usare proficuamente fin da subito alcuni software (a pagamento o gratuiti) che permettono la costruzione di mappe concettuali; se non si voglia acquistare altro software così precisamente dedicato, si possono usare semplici word processor i quali, con un po' di destrezza ed accortezza, possono permettere la costruzione di semplici, anche se non precisissime, mappe concettuali.

La seconda cosa da tener presente è che i giornali prodotti per un utilizzo on line non saranno mai stampati; la loro fruizione, infatti, deve essere prevista essenzialmente a video, per cui si dovrà dedicare molta attenzione a caratteri, colori, immagini che vanno a comporre un tutto organico da immettere in Internet: una cattiva impaginazione e una imprecisa struttura grafica comporterebbero una lettura molto difficoltosa.

Questa seconda caratteristica del giornalino on line, molto più evidente rispetto al suo fratellino cartaceo, comporta che con i propri alunni si dovrà dare molto spazio ad una riflessione approfondita su natura e modalità della [comunicazione multimediale](#), prevedendo di passare un certo tempo nella sperimentazione di modalità diverse di comunicare.

Alcuni giochi che si possono fare, soprattutto con gli alunni della scuola di base e, seppure con alcune varianti, anche con ragazzi più grandi, riguardano la [manipolazione di immagini](#) così da avviare una riflessione sull'uso del colore e delle forme nella comunicazione visiva. Anche la [manipolazione di suoni](#) dovrebbe trovare un suo spazio di sperimentazione.

Al termine di tutto, il giornalino on line va realizzato e messo in rete.

Per il primo aspetto, se si lavora con bambini della scuola di base ci si può orientare su prodotti commerciali dedicati ([Amico Web](#) o [Incomedia Website](#)) oppure sfruttare le potenzialità degli ultimi editor per videoscrittura e impaginazione sia commerciali (Word e

Publisher della Microsoft) sia open source (la suite [Open Office](#) contiene sia un editor html sia un editor testuale che permette le stesse cose possibili con Word della Microsoft).

Costruito il giornalino, l'ultimo passo per la divulgazione on line è quello della vera e propria pubblicazione del lavoro su uno spazio in rete. A tal proposito occorrerà uno spazio fisico vero e proprio in cui collocare materialmente i file creati durante il lavoro e un software che permetta il trasferimento dei file dal computer locale su cui si è lavorato al server di rete che li accoglierà.

Per il primo aspetto ci si può orientare in due modi:

- a) sfruttare lo spazio gratuito (poco) messo a disposizione dai provider con i quali si è stipulato il contratto per la connessione ad Internet;
- b) visti i costi veramente contenuti, stipulare un contratto ex novo che metta a disposizione uno spazio notevole (a volte illimitato) e servizi veloci ed affidabili.

In entrambi i casi si tratterà di contattare telefonicamente un provider di fiducia e definire il tipo di contratto prescelto; in cambio si otterrà un indirizzo ftp (file transfer protocol) e una password. A questo punto con un software ad hoc, sia esso commerciale (quale [Cute Ftp](#), ad esempio) oppure freeware (quale [WSFtp Lite](#)), si potrà trasferire il lavoro in Internet.

- Spunti di riflessione

Attraverso la redazione di un giornalino scolastico si costruisce nella classe o nella scuola una palestra in cui sperimentare forme di apprendimento collaborativo. La redazione è un luogo di apprendimento "naturale", in cui l'imparare è generato spontaneamente dal contesto creato.

Quali forme di apprendimento si realizzano all'interno di una tale attività? Quali abilità e competenze disciplinari, logiche e/o sociali vengono sollecitate?

Quali differenze nell'organizzazione pratica e nel percorso didattico comporta la scelta di orientarsi verso la produzione di un giornalino cartaceo o di uno elettronico?

Cosa cambia nella didattica della lingua e nella organizzazione di tempi e spazi?

Schede

Le pratiche di Freinet

Celestine Freinet (1896-1966) è un maestro del sud della Francia, che a partire dagli anni '20 diede inizio ad una "pedagogia popolare" laica ed attiva.

Organizza nella scuola laboratori sia per le attività manuali che per quelle intellettuali, utilizzando tecniche quali quelle del "testo libero", della tipografia, della corrispondenza interscolastica. Alla base di queste tecniche per Freinet ci deve essere la collaborazione fra alunni e fra insegnante ed alunni: i prodotti sono più risultato del lavoro di gruppo che non

opera individuale e compito dell'insegnante è stimolare l'interesse e coordinare il lavoro collettivo.

La tecnica del "testo libero" è alla base di tutte le attività di scrittura. Il bambino compone testi quando e dove vuole, da solo o con altri. Il testo viene letto collettivamente, discusso ed eventualmente corretto per poi essere stampato nel giornale di classe attraverso la tecnica della tipografia elettronica. Per stampare i bambini utilizzano una cassetta tipografica a caratteri mobili. Utilizzando i caratteri di piombo, inizialmente molto grandi, i ragazzi imparano a scrivere componendo il testo nel compositoio; versano poi l'inchiostro tipografico su una piastra apposita, lo stendono con il rullo, mettono il foglio ed abbassano la pressa, ottenendo così la prima copia del testo stampato. Il testo può entrare a far parte del giornale, o costituire una scheda della "biblioteca di lavoro", oppure anche essere inviato ad un'altra classe per la corrispondenza interscolastica.

Ipertestualità

Il termine ipertesto definisce, letteralmente, una scrittura non sequenziale, un testo che si dirama in molti rinvii e che permette al lettore di scegliere il percorso che ritiene più opportuno. Rispetto alla lettura di tipo sequenziale, nell'ipertestualità viene posto l'accento sulle diverse possibilità di lettura che caratterizzano l'ambiente ipertestuale, come un luogo virtuale in cui autore e lettore cooperano creando un percorso ramificato, contraddistinto dai legami (link) che durante la lettura si vanno definendo tra i vari tipi di informazione.

L'importanza della cooperazione tra autore e lettore, che è la caratteristica principale dell'ipertestualità, è ben evidenziata dal fatto che un ipertesto, enfatizzando le connessioni e le relazioni al suo interno contribuisce a cambiare i ruoli tra autore e lettore in quanto, in sé, è un semplice prodotto virtuale, reso reale soltanto dall'atto di lettura compiuto sullo schermo di un computer. Durante tale atto di lettura, l'utente attiva uno dei possibili percorsi all'interno dei testi collegati tra di loro; così facendo tende egli stesso a trasformarsi in autore, anche se è un autore non del tutto libero, ma condizionato dalle vie predisposte dall'autore primo. E' in tal senso che si può parlare di cooperazione alla costruzione dell'ipertesto da parte di autore e lettore.

[Top](#)

Comunicazione multimediale

Quando si parla di comunicazione multimediale si intende un tipo di comunicazione in cui media diversi concorrono alla produzione dell'atto comunicativo. Lo stesso giornale cartaceo o

il libro illustrato sono dei semplici apparati multimediali in quanto fanno interagire testi e immagini, così come alcuni spettacoli teatrali che utilizzano voci d'attore, musiche e diapositive, così da comporre un unico atto comunicativo.

Se è vero, quindi, che la multimedialità è qualcosa di più di una questione portata alla ribalta dalla tecnologia, è pur vero che con l'uso del computer tutto l'aspetto della multimedialità viene esaltato, in quanto il mezzo si presta ad un uso immediatamente multimediale. In esso, infatti, quasi naturalmente, si fondono possibilità di manipolare parole, immagini e suoni e la multimedialità presente in Internet ne è la prova più evidente.

[Top](#)

Manipolazione di immagini

Alcuni giochi di manipolazione di immagini, così da avviare una riflessione più approfondita sulla modalità e la tipologia della comunicazione visiva, possono essere i seguenti:

- costruire lo sfondo: scansionando, stampando e ritagliando le figure di alcuni personaggi rappresentati in quadri di pittori più o meno famosi, incollandole poi su fogli bianchi, si chiederà ai propri alunni di disegnare e colorare lo sfondo;

- inserire un personaggio: scansionando e stampando gli sfondi di alcuni quadri di pittori più o meno famosi, si chiederà ai propri alunni di disegnare uno o più personaggi inseriti nello sfondo;

- cambiare il colore: scansionando alcune immagini di quadri di pittori famosi si chiederà ai propri alunni di cambiare i colori degli abiti dei personaggi o del paesaggio che fa da sfondo agli stessi.

Ovviamente i giochi possono essere molti altri, tutti dovrebbero essere volti, comunque, alla scoperta che manipolando colori e immagini si compongono messaggi di diversa natura e significato.

[Top](#)

Manipolazione di suoni

Come per la manipolazione di immagini, anche per la manipolazione di suoni si possono immaginare una serie di giochi che possono essere utilizzati sia con alunni della scuola di base sia con ragazzi più grandi. Alcuni di questi possono essere realizzati con l'utilizzo di un audioregistratore, altri richiedono l'uso del computer e di semplici software:

- inserire della musica di sottofondo ad una voce: utilizzando un audioregistratore a due piastre e un microfono si può registrare la voce di un alunno mentre sulla seconda piastra viene eseguita una musica da audiocassetta;

- digitalizzare un suono da CD audio: utilizzando un semplice software freeware [Cdex 1.30](#) si possono estrarre tracce da CD audio, trasformandole in formato adatto ad essere decodificato e manipolato dal computer;

- creare effetti sonori su tracce audio digitalizzate: utilizzando programmi shareware del tipo [CoolEdit 2000](#) si possono creare tutta una serie di effetti sonori (eco, introduzione di disturbi sonori, mix di suoni diversi, ecc.) così da rendere molto evidente la manipolazione che si può operare su un suono.

[Top](#)

Bibliografia

- Riguardo all'uso della videoscrittura nella scuola:

Calvani, A. (1989) *Didattica della scrittura con il Word Processor: aspetti teorici ed applicativi*. In *Scuola, Computer, Linguaggio*, a cura di A. Calvani, Torino, Loescher.

Cesareni, D., Paoletti G. (1991) *Tecnologie della scrittura*, in *L'italiano nella scuola elementare, aspetti psico-pedagogici e didattici*, a cura di G. Asquini, P. Lucisano, Firenze, La Nuova Italia.

Degli Innocenti, R., Ferraris M. (1988) *Il computer nell'ora d'italiano*, Bologna, Zanichelli.

Maragliano, R., Vitali, L. (1989) *Videoscrivere in classe*, Roma, Editori Riuniti.

Migliorini P. (1998) Riflettere sulla scrittura: word processor, revisione, ricorsività., in *TD Tecnologie Didattiche*, 14, pp 56-60

Samek Lodovici P. (a cura di) 1995, *Laboratorio di scrittura. Un nuovo ambiente per l'apprendimento: le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione*, La Nuova Italia, Firenze.

Varisco, B.M., Grion V. (2000) *Apprendimento e tecnologie nella scuola di base*, Torino, UTET

- Riguardo al giornalino scolastico in rete

Calvani, A. (1990) *Dal libro stampato al libro multimediale*, Firenze, La Nuova Italia

Landow, G. P. (1993) *Ipertesto. Il futuro della scrittura*, Bologna, Baskerville

- Maragliano, R. (1998) Tre ipertesti su multimedialità e formazione, Roma - Bari, Gius. Laterza & Figli
- Pandolfi, A., Vannini, W. (1994) Che cos'è un ipertesto. Guida all'uso di (e alla sopravvivenza a) una tecnologia che cambierà la nostra vita, Roma, Castelvechi

Sitografia

Ambienti software per la costruzione di mappe concettuali

<http://www.mindman.com/> sito da cui si può scaricare una demo del software Mind Manager per la costruzione di mappe concettuali

<http://www.thebrain.com/> anche da questo sito si può scaricare una demo perfettamente funzionante del software shareware The Brain, utile per costruire mappe concettuali

<http://www.inspiration.com/> sito da cui si può scaricare una demo funzionante per 30 giorni del software Inspiration, per la costruzione di mappe concettuali. Di Inspiration esiste anche una versione per ragazzi molto divertente e colorata

<http://www.coginst.uwf.edu/CmapV2/wincmaptools291.zip> collegamento da cui si può scaricare il software gratuito Concepì Map Toolkit messo a punto dall'Institute for Human and Machine Cognition dell'Università del West Florida

Software commerciale

<http://www.garamond.it> sito in cui è possibile reperire informazioni su Amico Web e in genere sui prodotti della Garamond

<http://www.incomedia.it/> sito da cui è possibile scaricare la versione demo di Incomedia Website

Software freeware e shareware

<http://www.openoffice.org/> sito da cui è possibile scaricare la suite Open Office, programma open source che offre tutte le potenzialità presenti in Microsoft Office, a costo zero.

<http://www.cdex.n3.net/> **Cdex è un semplicissimo programma freeware che permette di estrarre tracce da CD audio e di trasformarle in formato wav e mp3. Permette anche di tradurre indifferentemente nei due formati**

<http://www.syntrillium.com/> Cool Edit è un potente programma di manipolazione del suono che permette di costruire effetti speciali a partire da un suono digitalizzato. La versione che viene scaricata dal sito è una demo che ha bisogno di essere registrata dopo un certo numero di giorni.

<http://www.sothink.com/> sito da cui è possibile scaricare un semplice editor html utilizzabile pienamente, pur se con alcune limitazioni.

<http://www.ipswitch.com/> sito da cui è possibile scaricare il file freeware WSFTP Lite che serve per il trasferimento dei file sul server remoto di un Internet Provider.

<http://www.globalscape.com/> sito da cui può essere scaricata l'ultima versione del software shareware Cute Ftp.

Siti di interesse generale

<http://www.pavonerisorse.to.it/pstd> Sito ricchissimo di interventi e materiali animato dal Prof. Marco Guastavigna dell'IIS Beccari di Torino

<http://www.lafragola.it/> sito collegato al quotidiano nazionale *laRepubblica* che ha promosso l'iniziativa giornale@scuola per la diffusione della lettura del quotidiano a scuola e da cui è possibile costruire il giornalino della propria classe o della propria scuola e metterlo in rete. Contiene un ricco database di giornalini didattici delle scuole di molte regioni italiane.

<http://www.baol.it/index.asp> un piccolo portale che rimanda a molti indirizzi di giornalini on line.

<http://www.pianetascuola.it/scuole/lombardia.htm> altro portale che raccoglie molti giornalini realizzati per Internet da scuole di tutte le regioni italiane.

<http://www.stradanove.net/> Stradanove è un settimanale che si rivolge a ragazzi delle scuole medie superiori. Molto ben fatto è ricco di informazioni e di rubriche. Si rivolge alle scuole, ma non è fatto da una scuola.

<http://www.ditutticolori.it/> Giornale per ragazzi firmato da ragazzi con notizie, rubriche, racconti. Graficamente molto interessante.

<http://kidslink.bo.cnr.it/cocomaro/gazzet01.htm> La Gazzetta di Cocomaro è un bimestrale della Scuola Elementare "Bruno Ciari" di Cocomaro di Cona (Ferrara). Un po' spartano, ma molto pulito.

<http://www.sanremonet.com/scuole/segnali/index.htm> Segnali di fumo, il giornale telematico delle scuole elementari e dell'infanzia di Sanremo e dintorni..., raccoglie molti straordinari disegni e racconti di bambini della scuola di base.

<http://www.racine.ra.it/pascoli/news.htm> Esempio interessante di pubblicazione scolastica perché raccoglie tre differenti tipi di giornalino scolastico pubblicati da tre diverse classi di una stessa scuola.

<http://www.itis.mn.it/fermitutti/> Giornalino on line dell'Itis "E. Fermi" di Mantova.

<http://inx.beccaria.mi.it/nuke/index.php> E' un vero e proprio portale realizzato dal Liceo Classico Beccaria di Milano.

<http://www.rccr.cremona.it/stradivari/giornalino.html> Giornalino della scuola elementare Stradivari di Cremona. Raccoglie disegni, testi ed ipertesti prodotti nel laboratorio multimediale.