

Progetto: LABORATORI DI INFORMATICA LIBERA

Proposta di formazione guidata per insegnanti / moduli didattici per alunni.

Finalità

Il progetto introduce insegnanti e studenti della scuola pubblica di ogni ordine e grado all'utilizzo di software libero in alternativa al software proprietario, proponendo una serie di riflessioni sugli aspetti didattici, etici ed economici che tale scelta comporta.

Laboratori di informatica libera è un progetto rivolto a scuole elementari, medie inferiori e superiori, strutturato in una serie di corsi formativi indirizzati ai docenti e di attività di laboratorio da sviluppare insieme ad insegnanti e alunni nelle ore previste per l'insegnamento dell'informatica. L'attività pratica di interazione con le tecnologie verrà sempre affiancata ad una serie di spunti e riflessioni teoriche sulle motivazioni che stanno alla base della scelta dell'utilizzo del software libero e sui vantaggi che ne derivano.

Ogni corso e ogni laboratorio sono suddivisi in moduli indipendenti che possono essere attivati dai singoli Istituti secondo le proprie esigenze didattiche. La scelta di seguire l'intero percorso proposto piuttosto che un sottoinsieme di moduli è di pertinenza delle singole Scuole.

A seconda dei moduli attivati, verranno concordati dei percorsi didattici mirati: la scelta di un percorso completo porterà a introdurre e conoscere un intero sistema Gnu/Linux (un sistema basato esclusivamente su software libero) installato su una o più macchine della scuola, mentre un percorso parziale potrà occuparsi dell'introduzione a docenti e studenti di sistemi Gnu/Linux non residenti sulle macchine (versioni che partono da cd senza dover essere installate fisicamente sui computer). Un'ulteriore scelta possibile può essere quella di limitarsi all'introduzione nelle scuole di software libero per sistemi operativi proprietari (ad esempio insegnare l'utilizzo di OpenOffice in alternativa a Microsoft Office su macchine Ms Windows, o introdurre, sempre su sistemi operativi Ms Windows, software libero per l'apprendimento in età scolare alle scuole elementari).

Le finalità del progetto:

- introdurre insegnanti e studenti nella comunità free software, indirizzandoli verso l'utilizzo di software libero, in particolare quello disegnato specificatamente per la didattica;
- rendere studenti e insegnanti autonomi nell'apprendimento e nell'utilizzo di tecnologie informatiche libere e non proprietarie;
- incoraggiare l'analisi, la modifica e la redistribuzione del software libero all'interno e all'esterno del sistema scolastico.

Obiettivi – Scuole elementari

Sono previsti diversi approcci a seconda dei cicli coinvolti, delle esperienze maturate e delle esigenze didattiche delle singole classi.

Per i docenti:

- fornire ai docenti una conoscenza di base sulle varie licenze software, sul sistema Gnu/Linux e sui più diffusi software applicativi open source, alternativi ai software proprietari;
- guidare i docenti alle procedure di installazione, ricerca e utilizzo del software libero, in particolare modo del software dedicato alla didattica.
- elaborare un progetto per un laboratorio di informatica da proporre alle classi, che preveda l'utilizzo esclusivo di software libero.

Per gli alunni:

- avviare i bambini alla conoscenza del computer attraverso attività ludiche e di disegno
- acquisire diverse tecniche grafico - pittoriche
- sapersi orientare nello spazio dell'interfaccia grafica
- potenziare i primi tentativi di scrittura e videoscrittura attraverso il gioco
- introdurre internet e il concetto di ipertesto ai bambini
- promuovere attività collaborative di sviluppo di disegni, ipertesti e brevi animazioni al computer

Risorse

- Umane: Tutte le insegnanti del plesso interessate al progetto.
- Finanziarie: materiale di consumo adeguato al numero di alunni coinvolti (risme di carta, cd-r, floppy, cartucce per stampanti)
- Strumentali: computer (preferibili computer dotati di almeno 96mb di ram), stampanti e scanner in misura adeguata al numero di alunni coinvolti

Indicatori per il monitoraggio

- gradimento mostrato dai bambini per le attività di laboratorio
- capacità e frequenza di utilizzo del software da parte dei docenti
- numero degli insegnanti che richiedono copie del software per uso personale
- esito dei questionari proposti alla fine dell'attività di laboratorio agli alunni e agli insegnanti

Scuola Primaria: Corso introduttivo per docenti

- Modulo 1: Introduzione al Software libero: inquadramento storico, licenze, filosofia d'uso (2 ore)
- Modulo 2: Primi passi con Gnu/Linux (2 ore)
- Modulo 3: Una versione di Linux la Scuola Primaria: FreeDuc (2 ore)
- Modulo 4: Elaborazione condivisa di un progetto di laboratorio (6 ore)
- Modulo 5: Installare Linux su un computer (4 ore)
- Modulo 6: Linux come postazione multimediale (2 ore)
- Modulo 7: Un'alternativa libera a Microsoft Office: Open Office (4 ore)
- Modulo 8: Una rete locale con Linux (4 ore)

Scuola Primaria: Laboratorio di informatica libera *

- Unità Didattica 1-3: il disegno come pre testo
- Unità Didattica 4: i calligrammi
- Unità Didattica 5-6: dall'immagine al testo
- Unità Didattica 7: ritoccare i disegni e le foto
- Unità Didattica 8: disegnare... in inglese
- Unità Didattica 9: matematica e arte, disegnare coi numeri
- Unità Didattica 10: raccontarsi con gli ipertesti

** Le unità didattiche di laboratorio qui elencate sono da ritenersi indicative e andranno definite in accordo con i docenti. Per questa proposta di base si è preso spunto da una felice esperienza portata avanti da Francesca Campora in una scuola elementare di Bologna, che si può richiedere in allegato nella sua interezza ed è consultabile on line all'indirizzo internet <http://www.linux.it/~abnormal/scuolaprimaria/laboratori/laboratorio.htm> La supervisione alle attività didattiche di laboratorio in classe può essere richiesta in accordo con i docenti ma non è vincolante per la riuscita del progetto. **Ogni unità didattica ha durata indicativa di 2 ore.** Nel conteggio ore non sono indicati i tempi di predisposizione delle aule di informatica al laboratorio, che variano a seconda del numero delle macchine presenti.*

Materiale più dettagliato sull'organizzazione dei corsi di formazione e dei laboratori è disponibile su richiesta delle scuole.

Per appuntamenti conoscitivi, richiesta di materiale e ulteriori informazioni, si prega di contattare direttamente il responsabile del progetto.

Responsabile del Progetto
Laboratori di informatica libera

Dott. Simone Ricci
email: simone@lamorbidamacchina.org
tel. 0131-222570 / cell. 328 6939940