

INGLESE E INTERNET nella Scuola di Base

a cura di
Alessandra Bergami



Impaginato e stampato da
I.R.R.E. Emilia Romagna.
Tutti i diritti sono riservati.
Nessuna parte della presente pubblicazione
può essere riprodotta,
in qualsiasi forma o mezzo
(inclusa la registrazione o la fotocopia)
per alcun uso.
I contenuti di questo volume
possono essere utilizzati
citando espressamente la fonte.

© Gennaio 2002

Copertina a cura di Luciano Nucci Asterisco s.n.c.

Presentazione

Nei secoli passati l'uomo, per intendere la natura ed i suoi segreti ha dovuto districarsi nella "foresta di messaggi" che la natura stessa gli poneva di fronte agli occhi, per essere decodificata.

Da questo lavoro, profondo ed intenso, sono nate le diverse discipline, *strumenti* creati dall'umanità per meglio comprendere la realtà circostante.

Oggi, nel pieno dell'esplosione della società dell'informazione, l'uomo contemporaneo, grazie ad Internet, deve attraversare "foreste di dati", entro cui rischia talvolta di smarrirsi come in un intricato, se pur suggestivo, labirinto.

Il problema risiede principalmente nel fatto che spesso i dati presenti in rete, non sono in realtà informazioni utili. Un dato diventa informazione utile solo quando risponde velocemente e concretamente ad una domanda, ad una esigenza.

Questa piccola collezione di guide in Internet vuole essere un sussidio per i docenti che operano nella quotidianità delle aule scolastiche, per ricercare più velocemente utili informazioni per il loro lavoro.

Sono anche talvolta suggeriti itinerari o attività che si possono concretamente condurre con i ragazzi; itinerari ed attività che hanno, come minimo, il pregio di essere stati scoperti e validati in classe da colleghi della stessa area disciplinare: una base di partenza per poi procedere in varie direzioni.

Solo così, pensiamo, si potranno costruire preziose collezioni di *esperienze didattiche* efficaci.

La realizzazione dei presenti volumetti, dedicati rispettivamente a *inglese e musica* per la fascia dell'obbligo, a *fisica, latino, greco, storia* per la fascia delle superiori, è stata resa possibile grazie ai finanziamenti del Fondo Sociale Europeo (progetto SCUOLA NET, n° 647, approvato con delibera n° 1417 del 31/07/2001); le guide saranno collocate in rete e saranno scaricabili in formato PDF da qualunque utente remoto del territorio nazionale (Siti di riferimento:

<http://scuolanet.scuolan.it>; <http://kidslink.bo.cnr.it/fardicono>)

Speriamo che in futuro l'iniziativa possa estendersi ad altre discipline, sia della scuola primaria, che della scuola secondaria.

Bologna 10 febbraio 2002

Anna Maria Arpinati
IRRE – Emilia Romagna

Indice

Prefazione	1
1. Introduzione alla rete	3
1.1 Un po' di storia.....	3
1.2 Internet.....	3
1.3 Le risorse di rete	5
1.4 Il world Wide Web WWW	7
1.5 La navigazione.....	8
1.6 I motori di ricerca.....	10
1.7 Lo scaricamento dei siti	11
1.8 Fidarsi è bene ma...:gli antivirus	11
1.9 Uno sguardo ad Office 2000 prima di cominciare.....	12
2 Il laboratorio	15
2.1 Hardware & Software	15
2.1.1 Introduzione	15
2.1.2 Casse acustiche, cuffie, microfoni, web cam	15
2.2 Utilities	19
2.2.1 Introduzione	19
HOT POTATOES	20
BABYLON	23
MARKIN	24
3. Percorsi didattici	27
3.1 Introduzione.....	27
3.2 Reading adventures	28
3.3 E-mail.....	33
3.3.1 Scambio di posta elettronica con l'insegnante	33
3.3.2 Scambio di posta elettronica con studenti di altri paesi	33
3.4 Classroom conferences.....	38
3.5 Culture.....	41
THE UNO.....	42
WWF.....	45
COOLPLANET	46
GREENPEACE.....	46

4.	Siti interessanti	47
4.1	Motori di ricerca e portali.....	47
4.2	Siti didattici.....	53
	BRITISH COUNCIL	
	COMENIUS LANGUAGE CENTRE	
	ENGLISH TOWN	
	PEAK ENGLISH	
4.3	Rhymes and songs.....	56
	4.3.1 Have fun with rhymes.....	57
	4.3.2 Have fun with songs.....	58
4.4	Newspapers, magazines and e-zines.....	61
	NEW YORK TIMES.....	62
	INTERACTIVE LEARNING RESOURCES.....	63
	TIME FOR KIDS.....	64
	COBBLESTONE FOR KIDS.....	66
4.5	Activities and games.....	67
	BONUS, THE SUPERSITE FOR KIDS.....	68
	FIVE A DAY.....	71
	FUN BRAIN.....	72
5.	Lezioni	75
5.1	Sing-Along: Ali Baba's Camel.....	75
5.2	Stay afloat – gioca con le parole!.....	78
5.3	The Food Journal.....	80
5.4	Cast your vote!.....	83
5.5	Talking about the weather.....	85
5.6	Halloween.....	87
	BEFORE WATCHING.....	88
	WHILE WATCHING.....	89
	AFTER WATCHING.....	90
6.	Tabella dei siti	91

Prefazione

Questo volumetto che vi accingete a leggere è pensato per insegnanti di inglese che siano alla ricerca di idee su come utilizzare il laboratorio di informatica ed Internet come sussidi per le proprie lezioni. L'omogeneità del target di lettori, che potrebbe venire dall'ambito tutto sommato circoscritto e preciso, è solo apparente, perché i potenziali ed effettivi fruitori delle nuove tecnologie sono in realtà molto vari. Si va dai neofiti (o newbies, per utilizzare il gergo dei navigatori) per i quali è già un'impresa riuscire ad accendere un elaboratore, fino ai più esperti che invece padroneggiano il mezzo con sicurezza e già navigano la rete senza intoppi: le sfumature all'interno di questi due estremi sono numerosissime. Per questo ritengo utile una prima panoramica sulla struttura del testo, in modo che sia agevole reperire le informazioni di cui si ha bisogno, e tralasciare ciò che si sa già o che non interessa.

Il **primo capitolo** offre un'analisi di Internet dal punto di vista storico e sociologico. Il taglio è prevalentemente teorico, ma vi si possono trovare anche pratici consigli ed utili informazioni per iniziare ad orientarsi tra i diversi servizi forniti dalla rete.

Il **secondo capitolo** è dedicato al laboratorio. Vi si trovano le istruzioni per utilizzare i programmi per la navigazione (browsers), per la gestione della posta elettronica e per la video conferenza, ed anche l'indicazione del materiale hardware e software che può arricchire il laboratorio di informatica e renderlo più funzionale all'insegnamento delle lingue.

Il **terzo capitolo** presenta una serie di percorsi didattici di ampio respiro. Si tratta di progetti che possono protrarsi anche per l'intero anno scolastico (ma non necessariamente), che spesso prevedono una programmazione interdisciplinare e che vedono coinvolte anche altre scuole, e non solo in Italia. Queste attività, come è intuibile, necessitano di un'attenta programmazione da parte dell'insegnante, che deve sia gestire l'inserimento di tali progetti nella propria programmazione personale, sia mantenere i contatti con altri insegnanti, all'interno o all'esterno della scuola. Pur con questo maggior carico di lavoro, ritengo comunque che sia in questo ambito che

le nuove tecnologie diano il meglio di sé, coinvolgendo gli alunni, ma anche il docente, in un reale scambio con culture diverse.

Il **quarto capitolo** recensisce alcuni siti particolarmente ricchi ed interessanti, accennando soltanto ai possibili utilizzi didattici. Proprio per la loro ricchezza e varietà, essi forniranno innumerevoli spunti agli insegnanti in cerca di idee su come utilizzare la rete.

L'utilizzo dei siti per organizzare lezioni è invece il tema del **quinto capitolo**, nel quale vengono fornite schede di lavoro per lezioni di una o più ore che prevedano l'utilizzo di Internet. Troverete in questa sezione anche materiale fotocopiabile da usare come supporto cartaceo alla lezione.

Per finire, nel **sesto capitolo** viene fornita una tabella utile per chi debba cercare nella rete informazioni su argomenti specifici.

Un'ultima considerazione importante: Internet e le nuove tecnologie possono certamente aiutarci nella gestione dell'attività didattica nella classe, ma sono anche una ricca fonte di aggiornamento per la nostra professione e, proprio come per gli studenti, anche per l'insegnante credo che possano servire a rivificare la motivazione e la curiosità di imparare cose nuove. In questo testo troverete dunque anche qualche indicazione di siti interessanti per la propria crescita professionale: anche per l'insegnante più scettico Internet può riservare belle sorprese.

1. Introduzione alla rete

1.1 Un po' di storia

Sono ormai trascorsi quarant'anni da quando l'Advanced Research Project Agency, del Dipartimento Americano della Difesa, commissionò la realizzazione di un sistema informatizzato fra computer, in grado di funzionare anche in caso di guerra nucleare.

In seguito venne messo a punto un sistema di inoltro di messaggi basato sulla tecnologia a commutazione di pacchetto: è il *Transfer Control Protocol* (TCP) che parcellizza i dati in partenza secondo un proprio numero ed indirizzo ricomponendoli una volta giunti a destinazione. (fig. 1)

Negli anni settanta presso l'Università della California a Los Angeles nasce *ARPAnet*, la prima rete fra computer che collega quattro università degli USA. Da questo momento in poi un numero crescente di centri di ricerca si connette in rete, per cui è necessario definire un linguaggio comune per lo scambio di informazioni: nasce il *Transfer Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP) che diventerà la lingua ufficiale di Internet.

Nel 1982 il protocollo TCP/IP viene svincolato dal segreto militare e reso di dominio pubblico; fanno la loro comparsa i primi fornitori di accesso alla rete o *Internet Service Provider* (ISP). Infine, lo sviluppo crescente di un'utenza non specialistica e dalle esigenze più disparate stimola lo sviluppo di interfacce grafiche finalizzate ad un più fruibile scambio di informazioni: nel 1992 Tim Berners Lee sviluppa il *World Wide Web* e di lì a poco fanno la loro comparsa i *browser*: applicazioni dedicate alla consultazione dei documenti in rete. Nel 1995 inizia la fase commerciale della rete, oggi nel pieno della sua evoluzione.

1.2 Internet

Il complesso sistema di collegamenti, che dà origine alla rete Internet, è costituito, nella sua struttura principale, da una serie di computer principali o nodi di interscambio, connessi 24

ore su 24 da linee dedicate ad alta velocità. A questi accedono i cosiddetti *server* di Rete o *host* che, ospitando informazioni e servizi, provvedono a immettere l'utenza nel flusso informativo mondiale attraverso le usuali linee telefoniche; oppure, da qualche anno, tramite le più rapide fibre ottiche e trasmissioni satellitari.

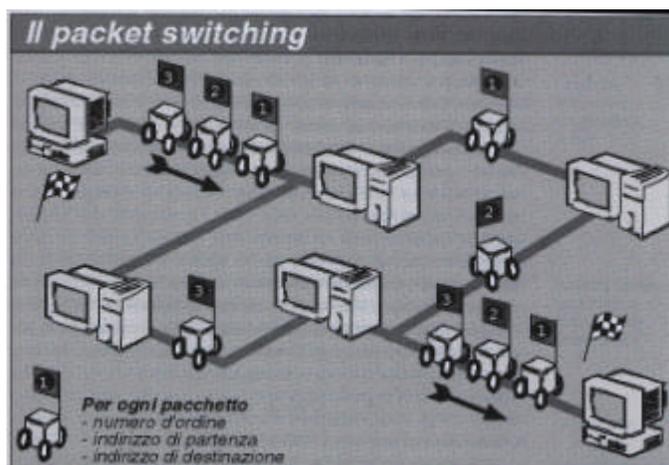


Figura 1

Per entrare a far parte di Internet e comunicare liberamente con un qualunque altro computer connesso alla rete, sono necessari un personal computer, una normale linea telefonica e un dispositivo chiamato *modem* che consente di trasmettere e ricevere le informazioni sulle linee telefoniche (fig. 2). Fino a qualche anno fa occorreva anche stipulare un abbonamento con il fornitore di accesso o *Provider*, cosa che contribuiva ad aumentare le spese rese già cospicue dal canone telefonico. Fortunatamente il crescente svilupparsi del *Web* ha favorito la nascita di gruppi commerciali che oggi hanno reso gratuito l'accesso, immettendo però in rete numerose forme pubblicitarie.

Per raggiungere un computer *host* e accedere alle risorse ivi contenute, è necessario conoscerne l'indirizzo elettronico, che scriveremo nell'apposita casella predisposta dal programma *browser* utilizzato.

Il cosiddetto **IP ADDRESS** è costituito da una serie di numeri, separati da punti che specificano l'identificativo della

rete nazionale, della sottorete primaria ed eventualmente secondaria, e il numero identificativo del computer locale.

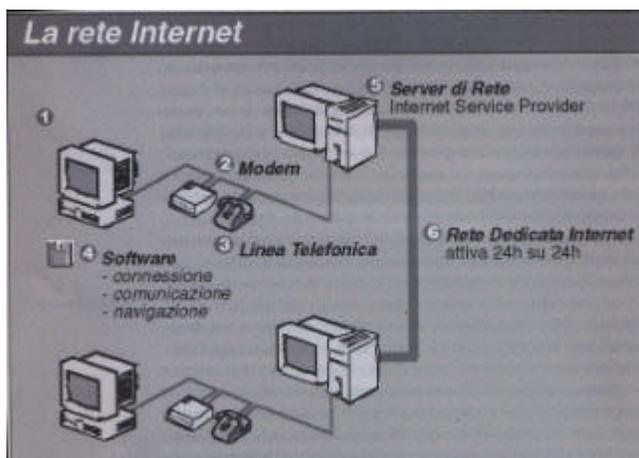


Figura 2

Una codifica più semplice per l'utenza è fornita dai cosiddetti domini (**DNS ADDRESS**) che sono più facili da ricordare perché composti da lettere e non da numeri (tabella 1). Il nome degli *host* (*hostname*) va decodificato da destra a sinistra: la parte destra riguarda il tipo di organizzazione (se si hanno tre lettere) oppure la localizzazione geografica (due lettere), al centro si legge il nome della società mentre a destra della zona possono essere indicate una o più *directory* ospitanti una determinata risorsa. (fig. 3)

1.3 Le Risorse di Rete

Il primo e più conosciuto esempio di utilizzo della rete (*network*) è la posta elettronica o **e-mail**, che dà la possibilità di spedire in tempo reale documenti e materiale audiovideo con file allegati ai messaggi (*attachment*). In questo ambito una notevole opportunità è fornita dalle cosiddette **Mailing list** e dai **Newsgroup**. Le *mailing list* consistono in scambi di posta elettronica su argomenti specifici: chiunque abbia interesse a comunicare con altri su di un determinato argomento, non deve far altro che iscriversi ad una mailing list. Tutti i messaggi spediti da un iscritto sono ricevuti da tutti gli altri iscritti.

Anche i *newsgroup* sono dei gruppi di discussione sui più svariati argomenti, ma, a differenza delle mailing list, sono accessibili direttamente dalla rete e non attraverso la posta elettronica. Per partecipare attivamente ad un *newsgroup* è necessario iscriversi. L'insieme dei *newsgroup* è in realtà una rete a sé stante nota come **Usenet**. Qui viene predisposta una sorta di bacheca elettronica dove è possibile esporre i propri messaggi o attingere quelli degli altri iscritti. Per accedere a questo servizio è necessario utilizzare un software apposito, ad esempio "FreeAgent".

Un altro spazio di discussione molto frequentato è l'**Internet Relay Chat (IRC)**, simile a una stazione radiofonica attiva 24 ore su 24, dove è possibile interagire in diretta con altri interlocutori, digitando sul proprio computer il messaggio.

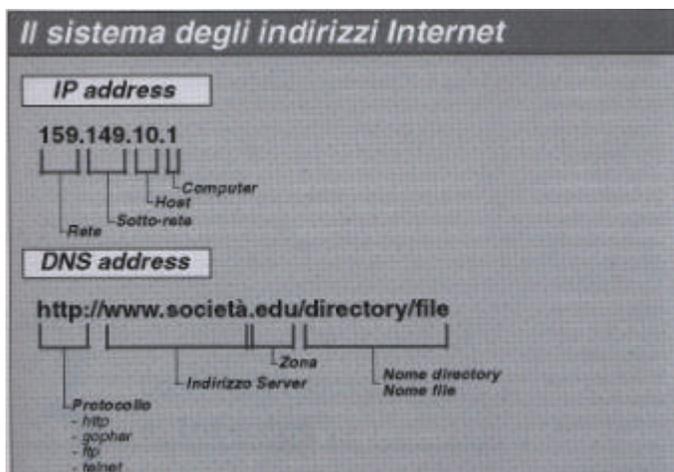


Figura 3

Un altro servizio è **Telnet** che, tramite Internet, consente di effettuare l'accesso (*login*) ad un computer remoto per consultare archivi o grandi banche dati altrimenti non reperibili. Anche per questo servizio occorre un software apposito, ad esempio il "Telnet" integrato nel programma Windows.

Di recente acquisizione sono i servizi di **Internet Phone** e **Internet Video Conferencing** per effettuare telefonate e videoconferenze in Rete. Il messaggio, acquisito con telecamera e microfono, formato da file sonoro e/o immagine, viene

trasmesso e ricevuto in tempo reale con un apposito software: il vantaggio è che il tutto avviene al costo di una telefonata locale.

Ma il vero tesoro di Internet è costituito dalle migliaia di programmi scaricabili direttamente dal **Web**, molti dei quali consentono un più funzionale accesso e utilizzo delle risorse stesse. Attraverso l'operazione di copia dei file, detta *download*, è possibile lavorare con i programmi *freeware*, messi a disposizione gratuitamente dall'autore e quelli *shareware*, disponibili pagando all'autore una modica ricompensa.

Generalmente con un *modem* dalla velocità di 28000 bps (byte per secondo) e una linea telefonica convenzionale, sono necessari circa 5 minuti per trasferire 1 MB (megabyte) di informazioni. Quando un file richiede un tempo di scaricamento superiore, di solito conviene comprimerlo usando un apposito software (Winzip). Si parla in tal caso di file *zippato*; oppure di file *unzippato* quando, decomprimendolo, lo si riporta all'estensione di partenza.

Un altro modo di ottimizzare i tempi di connessione consiste nell'utilizzare una fascia oraria poco congestionata e verificare se il gruppo di file in uso non sia presente in altri computer *host* più vicini al nostro. Ci si collega in questo caso ai cosiddetti **mirror site**: veri e propri nodi gemelli sparsi nel mondo per alleggerire il carico di lavoro dell'*host* originario.

1.4 Il World Wide Web

Il *World Wide Web* (**www**), l'interfaccia grafica ideata nel 1992 da Tim Berners-Lee, è il vero distintivo di Internet. Ma, per poterne sfruttare in pieno i contenuti e le potenzialità multimediali, è necessario avere a disposizione un particolare software (*browser* o sfogliatore) che consente la “navigazione”, cioè la ricerca e la riproduzione video delle pagine Web.

Esistono tipi diversi di *browser*, i più conosciuti sono sicuramente “Internet Explorer” e “Netscape Navigator”. Essi possono essere scaricati direttamente dalla Rete ai siti di pertinenza oppure si trovano sui CD allegati alla maggior parte delle riviste specializzate.

Dopo aver effettuato la connessione tramite un fornitore di rete (tim, libero, tiscali,...), per accedere al *Web* occorre digitare l'indirizzo del cosiddetto “sito” dove risiedono le risorse e i

collegamenti (**link**). Il sistema standardizzato per la gestione degli indirizzi prevede la compilazione della cosiddetta **URL** (*Uniform Resource Locator*) che risulta divisa in tre parti:
protocollo://www.nomehost/directory/file

La prima parola (protocollo) indica il tipo di gestione della risorsa che nella Rete è l'**http** (*hypertext transfer protocol*); la seconda (*nomehost*) il contenitore della stessa ovvero il computer *host*; la terza la *directory* e il file specifico.

Data l'enorme quantità dei siti e quindi degli indirizzi disponibili sul Web, i *provider* consentono alcuni collegamenti preferenziali verso particolari *server* dove è possibile utilizzare specifici software di ricerca delle risorse: i cosiddetti “motori di ricerca”. Una volta individuato un indirizzo utile, è bene registrarlo in una apposita cartella detta *bookmark* o segnalibro, che l'utente può organizzare per categorie di interesse.

Tutti i documenti in rete sono di tipo ipertestuale: è possibile cioè leggere il testo in modo non sequenziale passando da un punto all'altro dello stesso testo o andando ad un altro “cliccando” con il *mouse* sui simboli o le parole chiave evidenziate. Il linguaggio ipertestuale con cui sono realizzate le pagine *Web*, è l'**HTML** (*Hyper Text Markup Language*), che richiede una certa abilità di programmazione. Oggi però sono in commercio numerosi software che consentono una realizzazione abbastanza semplice di pagine *Web* senza passare attraverso l'uso specifico dell'HTML.

1.5 La Navigazione

Per accedere alle pagine *Web* si utilizzano i cosiddetti Navigatori, programmi ad interfaccia grafica detti anche *browser* o sfogliatori.

I *browser* più diffusi sono “Netscape Navigator” ed “Internet Explorer”. Per poter utilizzare la rete nel pieno delle sue potenzialità multimediali (con video, suoni, animazioni interattive o altro), occorre però accertarsi della presenza di particolari programmi detti *plug-in* o di specifici software di utilità.

I *plug-in*, inventati per Netscape, possono essere utilizzati anche per Internet-Explorer, che però ne ha anche di suoi chiamati ActiveX Controls. Per individuare di che tipo di documento multimediale si tratta, basta esaminare il suffisso

che accompagna il nome specifico del file: .wav, .aiff, .mid sono file sonori; .mpg .mpeg, mpe, .mov sono filmati; .gif, .jpeg o .jpg sono immagini (tab. 1).

TABELLA 1. PRINCIPALI PLUG-IN				
AUDIO/VIDEO		Suffisso		
AIFF Audio	Audio/x-midi	.aif		
Audio/wav		.wav		
Audio/aiff		.aiff		
Audio/midi		.mid		
MPEG Audio		.mpeg,	.mpg	
Video/x-mpeg		.mpeg	.mpg	
MPEG Video		.mpeg	.mpg	.mpe
Quicktime Video		.mov		.mov

Tabella 2. Principali Motori di Ricerca	
AltaVista	http://www.altavista.com
Yahoo!	http://www.yahoo.com
Excite	http://excite.com
Virgilio	http://virgilio.it
HotBot	http://hotbot.com
Galaxy	http://www.einet.net/galaxy.html
Infoseek	http://www.infoseek.com
Web Crawler	http://www.webcrawler.com
Lycos	http://lycos.com

Nello studio delle materie scientifiche le applicazioni multimediali di maggior interesse sono i cosiddetti *applet*, attraverso i quali è possibile condurre esperimenti *on-line* di tipo virtuale di notevole impatto didattico.

La maggioranza di questi sono realizzati con **Java**, ambiente nel quale prevale un particolare tipo di programmazione detta “ad oggetti” (*object-oriented*).

Per quanto riguarda invece i software di “utilità” ricordiamo i seguenti:

Per compattare o decompattare file, **Winzip** (Windows):
<http://www.winzip.com>

Stuffit Expander e DropStuff (Windows e MacIntosh):
<http://aladdinsys.com>

Per scrivere o leggere i documenti elettronici in formato PDF, **Acrobat Reader** (Windows e MacIntosh):
<http://www.adobe.com>

Per riprodurre suoni, filmati e immagini anche di realtà virtuale **Quick Time, Quick Time VR**, (Windows e MacIntosh):
<http://www.quicktime.apple.com>

Per utilizzare appieno il multimediale (video-audio-applet), **Shockwave** (Windows e MacIntosh):
<http://www.macromedia.com/shockwave>

1.6 I Motori di Ricerca

Come abbiamo già detto, la ricerca di documenti specifici può risultare alquanto lunga e complessa soprattutto quando non conosciamo gli opportuni indirizzi di riferimento. Per questo motivo sono stati approntati siti con particolari programmi detti “motori di ricerca”: si tratta di computer *host* dedicati alla catalogazione/archiviazione continua delle risorse di rete organizzate per categoria: divertimento, cultura generale, scienze, acquisti e quant'altro (tab. 2).

La pagina d'ingresso (*home page*) del sito di ricerca riporta uno spazio per introdurre parole inerenti l'argomento cercato in forma semplice o complessa. Quando si esegue una ricerca di tipo elementare, tramite parole di riferimento, occorre fare molta attenzione: una eccessiva genericità sortirà lo spiacevole effetto di un eccessivo numero di documenti reperiti.

1. Insieme di parole che debbano essere ricercate come tali, vanno comprese fra virgolette;
2. l'uso di operatori logici (and, or, not) o di simboli matematici (+, -) consente di ricercare due o più parole nello stesso documento, non necessariamente nello stesso ordine, oppure di escludere parti che non interessano.

In ogni caso solo attraverso la visita delle pagine selezionate dal motore, sarà possibile rendersi conto se i documenti in elenco sono davvero utili ai nostri fini oppure no: pertanto spesso sarà opportuno avviare opzioni di "ricerca avanzata", secondo le maschere proposte dal motore di ricerca.

1.7 Lo scaricamento dei siti

La ricchezza e la varietà dei siti che visiteremo è spesso inversamente proporzionale al tempo necessario per esplorarli. E il tempo come ben sappiamo è denaro. Anche in questo caso la stessa rete ci viene in soccorso: esistono infatti dei software che consentono di scaricare interi siti, il cui contenuto sarà visionato successivamente in tutta tranquillità *off-line* cioè senza essere telefonicamente collegati. Uno di tali software è **Teleport** di cui è possibile fare *download* all'indirizzo <http://www.tenmax.com>

Una volta scaricato e installato il suo uso è alquanto semplice e immediato e consentirà di creare una copia consultabile di un sito *Web* in esame, sul proprio disco rigido. E' anche possibile fare una selezione di ciò che si vuole salvare: solo testo, testo e grafica, testo grafica e suoni e così via. "Teleport" consente anche di interrompere momentaneamente o definitivamente l'operazione di scaricamento qualora lo desiderassimo.

1.8 Fidarsi è bene ma...: gli Antivirus

Navigare nel *Web* induce, presto o tardi, a registrare documenti, scaricare siti e vari programmi di utilità: anche se i siti che esploreremo sono gestiti da istituzioni serie e organizzazioni di ricerca, i sabotatori informatici possono sempre essere in agguato. È buona norma allora proteggere il proprio computer e quindi le nostre ore di lavoro, con un "antivirus" aggiornato. I cosiddetti "virus" non sono altro che programmi che a nostra insaputa si inseriscono nei nostri file, spesso vengono spediti come allegati nella posta elettronica o sono residenti in altri programmi prelevabili da Internet. Gli "antivirus" sono, per così dire, i corrispondenti antidoti di cui è bene munirsi per evitare che il nostro sistema informatico subisca danni a volte irreparabili. Riportiamo un paio di indirizzi delle case produttrici di antivirus più accreditate: **McAfee**: <http://www.mcafee.com>, **Norton**: <http://www.norton.com>.

Una volta installato un "antivirus", sarà però buona norma provvedere ogni mese al suo aggiornamento, perché anche i "virus" informatici sono soggetti a continue evoluzioni e ... mutazioni "genetiche".

1.9 Uno sguardo a Office 2000 prima di cominciare

Prima di cominciare la presentazione dei siti di interesse per la didattica, riteniamo opportuno dare un breve cenno dei principali strumenti multimediali del pacchetto “Office 2000” della Microsoft per Windows. Tramite queste non sarà difficile costruire delle pagine *Web* personali, per utilizzare quindi Internet non solo come fruitori, ma anche come attivi sviluppatori di risorse.

Word, uno dei programmi di videoscrittura più usati al mondo, consente un uso davvero organizzato e intelligente non solo del testo, ma anche di immagini, file audio e video, integrandosi con altri software del pacchetto. Consente tra l'altro la realizzazione di documenti multimediali, semplici ma d'effetto. Inoltre è anche possibile salvare quanto creato in formato HTML per inserire il documento nel *Web*.

Di maggiore effetto e incisività risulta l'applicazione **PowerPoint**: con essa è possibile strutturare e preparare una vera e propria presentazione multimediale costituita da una serie di “diapositive” dando al testo una maggiore dinamicità, ad esempio con entrate ad effetto dall'alto, dal basso, in diagonale o altro che possa calamitare l'attenzione degli spettatori.

Inoltre è possibile predisporre una serie di “bottoni azione” per realizzare i “salti sintattici” caratteristici di un documento multimediale. L'ampia disponibilità di modelli precostituiti, ove inserire il testo e le immagini, fa poi di questo pacchetto uno strumento dall'uso semplice e divertente per tutti.

Tuttavia, se vogliamo che le nostre pagine *Web* acquistino davvero professionalità la soluzione finale è data da **FrontPage**, sempre del pacchetto Office 2000. Anche qui è possibile scegliere delle “Creazioni” guidate attraverso le quali costruire il vostro sito *Web* con un certo numero di pagine riguardanti magari il vostro lavoro e l'attività didattica. In questo caso la pagina presenta già un tema con uno sfondo, il tipo e la forma dei pulsanti della navigazione. Una volta predisposti i testi e le immagini con i relativi *link* è possibile avere un'anteprima della pubblicazione sul *Web* per avere un'idea precisa di ciò che si vedrà in rete ed effettuare le correzioni di rito. La possibilità di costruire facilmente una o più pagine *Web*, senza conoscere un linguaggio specifico di

programmazione, come l'HTML, è una notevole opportunità per comunicare le nostre ricerche didattiche e per stimolare i ragazzi a diventare soggetti attivi nel mondo che cambia.

2. Il Laboratorio

2.1 Hardware & Software

2.1.1 Introduzione

Il laboratorio di informatica si presenta generalmente con una dotazione di base, che consiste di un certo numero di computer collegati in rete e di un computer gestore della rete che è quello dell'insegnante; per poter utilizzare Internet è naturalmente necessaria anche la connessione telefonica. Questa dotazione di base permette di svolgere alcune delle attività linguistiche proposte in questo volume, ma è possibile dotare il laboratorio di alcuni ulteriori strumenti per renderlo ancor più funzionale per l'insegnante di lingue. Chiaramente, prima di prendere in considerazione l'acquisto di qualsiasi strumento, è bene interrogarsi sul tipo di attività per cui si intende sfruttare il laboratorio, tenendo in considerazione il fatto che vi sono programmi software, di cui parleremo in questo capitolo, che permettono di trasformare il laboratorio informatico in un vero e proprio laboratorio linguistico con costi tutto sommato limitati.

2.1.2 Casse acustiche, cuffie, microfoni e web cam

I computer più moderni hanno spesso le casse incorporate nello schermo: esse sono sicuramente utili per il singolo utente, ma nel momento in cui un insegnante si trova nella necessità di far ascoltare del materiale audio all'intera classe, l'impossibilità di poter direzionare la fonte sonora può diventare un inconveniente. Per l'insegnante di lingue in particolare (ma non solo), risulterà dunque di grande utilità una coppia di casse acustiche non incorporate: ve ne sono di innumerevoli tipologie e prezzi e chiaramente più sono potenti meglio è. Si potrebbe anche prendere in considerazione l'ipotesi di fissarne due o quattro agli angoli del laboratorio in alto: in questo caso l'acustica è senza dubbio migliore.

Un altro strumento poco costoso ma molto utile è la cuffia: anche in questo caso i prezzi variano molto, e se ne possono trovare anche a poche migliaia di lire: al momento dell'acquisto è necessario tener presente che ne sono necessarie almeno tante quanti sono i computer di cui il laboratorio è dotato, e possibilmente qualcuna in più in caso di guasti. Se il laboratorio ha un numero di macchine limitato, per cui si prevede di dover utilizzare una macchina ogni due alunni, allora sarà necessario un numero di cuffie doppio, con un piccolo cavo sdoppiatore che permetta di inserire due cuffie in un'unica presa. Esistono cuffie con e senza microfoni: per poter svolgere attività di ascolto, ripetizione e ri-ascolto è necessario dotarsi di quelle con microfono. La cuffia permette di svolgere tutte le attività che prevedono l'ascolto e di navigare nei siti che propongono materiale sonoro senza essere disturbati dal computer vicino e senza a propria volta disturbare. L'insegnante potrà anche sfruttare materiale audio riprodotto da CD o scaricato da Internet per proporre le attività tipiche del laboratorio linguistico.

Un ultimo strumento necessario per attuare alcuni dei progetti proposti in questa guida è la Web Cam. Si tratta di una video camera che si collega ad un elaboratore e che permette di fare riprese e trasmetterle in rete. Utilizzato insieme a programmi software come "CU-SeeMe", questo strumento permette di partecipare a video conferenze in rete.

Il programma di posta elettronica

Per poter spedire e ricevere messaggi di posta elettronica è possibile servirsi di due diverse alternative.

- A) Accesso alla posta elettronica attraverso Internet
- B) Servizio di posta elettronica direttamente dal proprio provider.

Siti che offrono indirizzi di posta elettronica

E' possibile trovare su Internet dei siti che forniscono gratuitamente una casella di posta elettronica: è sufficiente connettersi ed iscriversi al sito per avere a propria disposizione un indirizzo di posta elettronica personale. Il sito in lingua inglese Hot Mail, all'indirizzo www.hotmail.com è tra i più

popolari, ma vi sono poi anche siti italiani, quali Libero (<http://libero.iol.it>) o ancora Tiscali (www.tiscali.it) che permettono l'apertura di un e-mail account: tutti questi siti offrono il servizio gratuitamente. Avere un proprio indirizzo su di un sito ha il vantaggio di poter controllare la propria posta elettronica da qualsiasi computer che abbia la connessione ad Internet, ma di rimando, per poter sbrigare qualsiasi operazione di lettura, scrittura e spedizione di posta è necessario essere sempre collegati, e trattandosi di un programma usato da molti, è possibile che nei momenti di punta sia anche molto lento.

Programmi per la posta elettronica

La seconda alternativa è di utilizzare l'indirizzo di posta elettronica offerto dal proprio provider. Per far ciò è necessario possedere un software speciale, come Outlook Express della Microsoft o il popolare Eudora Light, che è gratuito e scaricabile al sito www.eudora.com

Questi programmi di posta elettronica prevedono che i messaggi vengano spediti e ricevuti dal server a cui si fa riferimento per il collegamento ad Internet. Ciò significa che essi rimangono in memoria in uno spazio a noi dedicato all'interno di questo server finché non li scarichiamo sul nostro computer. E' possibile sbrigare quasi tutte le funzioni di posta elettronica in modalità "offline", cioè scollegati dalla linea telefonica, collegandosi solo per il breve spazio di tempo necessario per scaricare dal server i messaggi per noi e spedirgli i nostri.

Il web browser

I programmi più diffusi per la navigazione nella World Wide Web sono "Netscape Navigator" e "Microsoft Internet Explorer". Sono programmi freeware, cioè gratuiti, e vengono generalmente distribuiti con il pacchetto per il collegamento ad Internet.

CU-SeeMe

CU-SeeMee è il programma più diffuso per la video conferenza, e permette di scambiare materiale audio, video, grafico e di testo con persone in tutto il mondo. Per poterlo utilizzare è necessario possedere una web cam, e il programma si può scaricare, insieme ad una esauriente guida all'uso, al sito <http://www.cuseeme.com>

Alice: il laboratorio si trasforma

Alice è un programma di supporto all'insegnamento nelle aule dotate di elaboratori elettronici. Sfruttando una connessione in rete tra tutti i computer dell'aula, Alice permette di sostituire o integrare i tradizionali supporti didattici quali la lavagna, la lavagna luminosa, il video proiettore, il monitor a grande schermo, con l'elaboratore elettronico. La funzione principale del programma è quella di mettere in parallelo, secondo varie modalità selezionabili, i video, i mouse e le tastiere di tutti gli elaboratori di una o più aule, permettendo, così, ad esempio, a tutti gli studenti di seguire direttamente sul proprio monitor il lavoro che si sta svolgendo su una macchina dell'aula o anche al di fuori dell'aula. Questo programma non è specifico per l'insegnante di lingue, ma può risultare ugualmente utile in numerose attività.

Esso può però essere accompagnato da un ulteriore programma, *l'estensione multimediale di Alice*, che permette di trasformare il laboratorio di informatica in un vero e proprio laboratorio linguistico: si tenga tuttavia presente che questa estensione multimediale non è un pacchetto stand-alone, ma richiede come prerequisito che sulla macchina sia installato il software Alice. Rispetto al laboratorio linguistico tradizionale, l'estensione multimediale di Alice ha costi di allestimento notevolmente ridotti ed ha prestazioni migliori. L'insegnante può utilizzare non solo materiale sonoro, ma anche video (scaricato dalla rete o da CD Rom), gli alunni possono gestire individualmente la fase di ascolto/visione attraverso un piccolo telecomando (in dotazione con il pacchetto) che riproduce la tastiera di un registratore tradizionale e possono inoltre registrare la propria voce in files audio che vengono memorizzati sulla macchina o su dischetto per essere

riascoltati sia dall'alunno stesso sia dall'insegnante in qualsiasi momento. L'impiego dell'estensione multimediale di Alice prevede due fasi distinte di utilizzo, l'*audio attivo* e l'*audio comparativo*. L'*audio attivo* è lo strumento per eseguire la vera e propria lezione e permette, per esempio, la lettura di un brano da parte dell'insegnante oppure la riproduzione di un CD multimediale o ancora l'utilizzo di materiale video e sonoro scaricato da Internet trasmessi in contemporanea a tutti i computer del laboratorio. Durante questa fase, gli alunni possono mettersi in contatto con il computer dell'insegnante per intervenire o chiedere chiarimenti senza interrompere lo svolgimento della lezione. L'*audio comparativo*, invece, è lo strumento che permette ai singoli alunni di compiere le esercitazioni, quali l'ascolto/visione di materiale pre-registrato dall'insegnante, la registrazione della propria ripetizione e la possibilità, in qualunque momento dell'esercitazione, di riascoltare il lavoro svolto comparandolo con la traccia data dal docente. Le tracce registrate dagli alunni rimangono in memoria nel computer e possono essere riascoltate dall'insegnante anche in un secondo momento ed archiviate come "prove", alla stregua di un compito in classe. Il tutto può essere fatto in maniera semplice ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica chiara e al telecomando che permette di attivare tutte le funzionalità di questo software con la semplice pressione di un tasto. Questo particolare software è stato progettato dalla ditta Integrazione Totale e l'indirizzo del sito, con tutti i riferimenti necessari, è il seguente: www.integrazione.it

2.2 Utilities

2.2.1 Introduzione

Con il termine "utilities" intendo riferirmi a quei programmi, o software, che mettono in grado l'utente di portare a termine specifiche operazioni usando il PC. Generalmente le "utilities" vengono vendute su CD Rom oppure vengono offerte in un pacchetto all'atto dell'acquisto di un computer, ma è anche possibile scaricarne dalla rete, ed alcune di queste sono gratuite: ne abbiamo già visto un esempio nell'introduzione,

quando abbiamo parlato di Teleport e dello scaricamento dei siti. In questo capitolo prenderemo in considerazione alcuni programmi scaricabili gratuitamente che possono rivelarsi di notevole utilità per l'insegnante di lingue.

HOT POTATOES



Di cosa si tratta:

Hot Potatoes è un programma messo a disposizione gratuitamente su Internet da Martin Holmes, della University of Victoria Language Centre. Questo software mette l'insegnante in grado di creare esercizi interattivi che possono facilmente essere messi in rete. Ciò non significa che debbano essere necessariamente "pubblicati" su Internet, ma possono comunque essere condivisi da tutti i computer di un laboratorio che siano collegati tra di loro e che abbiano un browser installato (come Internet Explorer oppure Netscape). Il programma si avvale dei linguaggi HTML e Java Script, ma NON è necessario conoscerli per poterlo usare. Basta semplicemente digitare i dati relativi ai propri esercizi (domande, risposte, testi, ecc.) ed il programma creerà automaticamente delle pagine web.

Come funziona:

Si può scegliere tra sei diverse tipologie di esercizi, e al termine di ognuno di essi il programma fornisce la correzione

automatica mostrando un punteggio calcolato in base alla percentuale di risposte corrette date dallo studente.

JBC permette di creare questionari a risposta multipla: in fase di compilazione, l'insegnante deve scrivere la domanda e può immettere fino a 5 risposte tra cui lo studente dovrà poi riconoscere quella corretta.

JQuiz permette di creare questionari in cui gli studenti devono digitare una parola o una frase come risposta ad una domanda. In fase di compilazione, l'insegnante scrive le domande e può immettere fino a quattro possibili risposte corrette a cui il programma paragonerà quella data dallo studente.

JCloze permette di creare esercizi con spazi da riempire. Per ogni spazio è possibile fornire fino a 100 risposte corrette e lo studente può chiedere, come aiuto, di vedere una lettera della parola corretta. E' inoltre possibile abbinare ad ogni spazio un "indizio" per facilitare lo svolgimento dell'esercizio. In fase di compilazione, l'insegnante non deve fare altro che digitare il testo prescelto per l'esercizio e quindi scegliere le parole da sostituire con uno spazio: il programma dà la possibilità di creare uno spazio in un punto qualsiasi del testo oppure di inserirlo ogni tot parole.

JCross permette di creare cruciverba che possono essere risolti usando la tastiera del computer. Per la compilazione, l'insegnante ha a disposizione una griglia con un massimo di 20x20 caselle in cui inserire le risposte ed in basso troverà lo spazio per digitare le definizioni.

JMix permette di creare esercizi con frasi formate da parole date in ordine sparso che devono essere ricostruite. In fase di compilazione, l'insegnante deve semplicemente digitare la frase, ed il programma mescolerà poi le parole automaticamente. E' possibile specificare fino ad un massimo di 100 diverse risposte corrette basate sulle parole e sulla punteggiatura date nella frase di base.

JMatch permette di creare esercizi di abbinamento. In fase di compilazione, l'insegnante avrà a disposizione due colonne, in quella di sinistra scriverà una parola, una frase oppure inserirà una figura, mentre su quella di destra inserirà l'elemento corrispondente: il programma provvederà a mescolare gli elementi di destra, cosicché lo studente dovrà

cercare di abbinarli con quelli corrispondenti a sinistra. JMatch può essere usato per abbinare vocaboli a disegni oppure alla loro traduzione, ma anche per riordinare le battute di un dialogo o i paragrafi di un testo.

A cosa può servire

L'uso di tale programma è chiaro: si possono creare esercizi sul lessico e sulle strutture ed esercizi di comprensione scritta a qualsiasi livello di difficoltà. Il vantaggio rispetto alla stessa tipologia di esercizi proposta in forma cartacea sta principalmente nel fatto che tali esercizi sono autocorrettivi per cui il feedback per lo studente è immediato ed inoltre rimangono in memoria nel computer, e quindi si evita l'annoso e mai risolto problema delle fotocopie!

Come scaricarlo:

Per scaricare Hot Potatoes è necessario connettersi al sito <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/> Il programma è distribuito gratuitamente a individui o istituzioni che intendono usarlo gratuitamente e che intendono mettere gli esercizi a disposizione di altri utenti. Chi intende farne altri usi dovrà invece acquistare una licenza specifica. Per poter utilizzare tutte le potenzialità di questo programma è necessario registrarlo, la registrazione per usi non commerciali è comunque gratuita. Tutte le istruzioni, sia per la registrazione sia per l'utilizzo, sono fornite in inglese, ma è possibile reperirne una versione italiana con utili esempi pratici al sito <http://www.rcvr.org/scuole/contributi>

BABYLON



Di cosa si tratta:

Babylon è un dizionario online. Di dizionari per PC ne esistono innumerevoli versioni, messi a disposizione sia su CDRom sia sul Web, ma questo è senza dubbio il più diffuso ed è tra i pochi gratuiti. Questo programma fornisce la traduzione di qualsiasi parola che si trovi scritta sullo schermo: basta fare click su di essa, e la sua traduzione apparirà in una piccola finestrella che si apre nella zona dello schermo sottostante. Se poi si desidera avere la traduzione di una parola non presente sullo schermo, Babylon permette di aprire una finestra in cui digitare la parola e di essa fornisce immediatamente la traduzione: anche in questo caso basta cliccare su una zona dello schermo in cui non vi siano parole ed automaticamente si aprirà la finestra di dialogo.

Come funziona:

E' possibile scaricare due versioni di Babylon, quella gratuita ha lo svantaggio di essere abbinata a messaggi pubblicitari, quella a pagamento invece è priva di pubblicità. Scaricando la versione base di Babylon, è possibile servirsi del dizionario solo quando si è collegati ad Internet, essa comunque dà l'opportunità di scegliere tra numerose lingue da cui e in cui tradurre, compresa la possibilità di dare definizioni dall'inglese all'inglese. E' anche possibile scaricare dei glossari (in innumerevoli lingue a scelta) che daranno la possibilità di usare Babylon anche quando si è scollegati. Mentre però quando si usa Babylon in linea, esso è in grado di fornire la

traduzione di praticamente qualsiasi parola, se lo si usa quando non si è collegati, capita spesso che la parola che si vuole tradurre non sia disponibile. Babylon, comunque, non fornisce solo la traduzione di un termine, ma anche la sua pronuncia, ed inoltre offre la possibilità di convertire pesi e misure: quando si clicca su di un numero, infatti, comparirà la finestra "Tavola di Conversione", che permette di convertire pesi, misure, ecc.

A cosa può servire:

Credo che la sua funzione principale sia di fornire un aiuto immediato e abbastanza preciso durante la navigazione in siti in lingua inglese. Il linguaggio usato da molti dei siti che verranno proposti nella presente pubblicazione non è certamente graduato sulla base di utenti stranieri, e quindi i nostri alunni si troveranno spesso davanti a parole di cui non conoscono il significato. Un dizionario come Babylon permette di superare l'ostacolo del lessico e di concentrarsi su altri obiettivi. L'insegnante può comunque far disattivare il dizionario (basta, di nuovo, un semplice click sulla sua icona) nel caso non lo ritenesse funzionale allo svolgimento della lezione.

Come scaricarlo:

Per scaricare Babylon è necessario connettersi al sito www.babylon.com: verrà chiesto quale versione (gratuita o a pagamento) si desidera scaricare e poi inizia il download.

MARKIN



Di cosa si tratta:

Anche Markin è un programma creato da Martin Holmes (vedi Hot Potatoes) ed è offerto sia in versione "shareware" gratuita, sia in versione integrale a pagamento. Si tratta di un programma per correggere lavori svolti al computer, che siano stati redatti con un qualsiasi programma di video scrittura, come "Word". Copiando ed incollando il testo da correggere all'interno del programma Markin, l'insegnante potrà apporvi sia correzioni sia commenti e poi salvarlo in diversi formati (come pagina Web, in formato RTF o XML) a seconda delle necessità.

Come funziona:

L'uso è piuttosto semplice: si può correggere un errore selezionando una parola o una porzione di testo e poi premendo un bottone: la correzione apparirà automaticamente. Il tipo di correzioni che il testo permette di apporre è illimitato, in quanto ogni insegnante può creare tasti con diciture personalizzate (ad esempio "errore di ortografia", ma anche messaggi positivi come "frase ben strutturata"), ma un buon numero di correzioni sono già pre-impostate (in inglese). E' possibile inoltre aggiungere commenti in forma di note a piè di pagina in qualsiasi punto del testo, ed anche giudizi, voti e "links" a pagine Web. Terminato il lavoro di correzione, si può trasformare il testo in una pagina Web: tutti gli errori segnati nel testo saranno collegati alla loro definizione, e il testo potrà essere accompagnato da una tabella riportante una statistica delle correzioni per aiutare lo studente ad identificare le aree problematiche. Il testo può anche essere salvato in formato RTF, in modo da poterlo aprire con un qualsiasi programma di video scrittura: in questo caso, per maggior chiarezza, errori ed annotazioni appariranno in diversi colori.

A cosa può servire:

Il programma Markin sarà utile ogni volta che si proporrà agli studenti di produrre testi utilizzando un programma di video scrittura. La correzione con Markin è veloce ed immediata, condivisibile ed archiviabile. Risulterà poi

particolarmente utile se si intende correggere le lettere scritte dagli alunni all'interno di un progetto di scambio di posta elettronica.

Come scaricarlo

Il programma è a pagamento (costa 20 sterline oppure 10 dollari), ma la casa propone una versione shareware, in tutto e per tutto uguale a quella integrale, con l'unica differenza che non accoglie testi da correggere che superino le tre pagine. Il programma è scaricabile dal sito della Creative Technology, che si trova all'indirizzo www.cict.co.uk nella sezione "Software".

3. Percorsi didattici

3.1 Introduzione

In questa sezione intendo illustrare una serie di percorsi didattici che prevedono l'ausilio della rete: ho cercato di scegliere attività in cui l'uso dell'elaboratore e di Internet siano di reale utilità e costituiscano una valida alternativa alla lezione tradizionale. E' mia convinzione, infatti, che l'uso del laboratorio di informatica solo per il "fattore novità" e per svolgere attività che possono ugualmente essere portate a termine usando carta e matita non contribuisca affatto a migliorare i risultati. Il reale beneficio per studenti ed insegnanti si ha nel momento in cui le attività proposte si avvalgono delle nuove tecnologie per portare a termine compiti che altrimenti sarebbero improponibili all'interno di un orario curricolare che è sempre limitato in rapporto alle finalità che ci si prefigge. Per l'insegnante di lingue, il primo ed indiscutibile valore aggiunto dato da un elaboratore collegato alla linea telefonica è la possibilità di mettere in contatto se stesso ed i propri studenti con interlocutori reali: uscire dalla simulazione, che è la base della lezione tradizionale, per partecipare ad un autentico processo comunicativo rende gli studenti consapevoli della reale necessità di conoscere la lingua straniera, aumenta la motivazione e dà maggior impulso anche alle attività svolte poi in classe. Altri non trascurabili vantaggi risiedono poi nel fatto che la rete, in qualità di immensa banca dati continuamente aggiornata, offre all'insegnante un valido strumento per ampliare gli argomenti proposti dal libro di testo con materiale più duttile: esso può infatti essere portato a diversi gradi di difficoltà e di approfondimento, a seconda delle necessità della classe, può essere "individualizzato" poiché ogni elaboratore lavora in modo indipendente (in pratica è come avere un diverso libro di testo per ogni alunno), ed è spesso interattivo, catturando l'attenzione dell'alunno e coinvolgendolo in modo più personale.

3.2 Reading Adventures



Il sito Book Adventure, all'indirizzo www.bookadventure.com offre un programma gratuito per incentivare la lettura nei ragazzi fino ai 13-14 anni. E' pensato per ragazzi madre lingua inglese, ma offre ugualmente attività utili per i nostri studenti.

Vi si trova una lista con più di 5.000 titoli di libri tra cui scegliere: per ognuno di essi il sito propone dei questionari a risposta multipla. Rispondendo ad un questionario, si ottiene un punteggio. Quando si avrà totalizzato un certo numero di punti, si potranno vincere dei premi: alcuni di questi premi sono esclusivamente per ragazzi americani (sconti per catene di negozi ecc.), ma altri sono legati alla rete e possono essere vinti e fruiti da tutti.

Per poter accedere ai quiz è necessario iscriversi al sito, come classe oppure singolarmente. Una volta iscritti gli alunni possono provare a rispondere alle domande proposte: il loro quiz viene corretto all'istante ed il punteggio che ottengono viene registrato a loro nome, in modo da poterlo sommare ai risultati delle prove successive. Nel caso in cui il ragazzo ottenga un punteggio basso, può ritentare con altre domande.

Le attività legate a questo sito possono essere svariate, e possono essere inserite nella programmazione in vario modo.

- si può scegliere un testo in lingua originale, ma che sia molto semplice, per esempio The Giving Tree di S. Silverstein;
- ci si può accordare con l'insegnante di italiano e far leggere testi tratti dalla lista proposta dal sito, ma in italiano, per esempio J. Rowlings, Harry Potter e la Pietra Filosofale, per poi proporre la lettura in lingua di alcuni brani scelti;
- si può scegliere un titolo dalla lista e farlo leggere in versione semplificata, per esempio Mary Shelley, Frankenstein, di cui esistono diverse versioni semplificate con diversi livelli di difficoltà;

al termine della lettura, che può essere individuale, guidata in classe o proposta nel modo che si ritiene più adatto, si

porteranno i ragazzi in laboratorio e li si inviterà a rispondere alle domande proposte da Book Adventures.

Naturalmente, un metodo di lettura non preclude l'altro, e più libri si leggono, più quiz si possono provare così da ottenere il maggior punteggio, per poter vincere i premi offerti.

La Home Page di questo sito, particolarmente vivace dal punto di vista grafico, è divisa in tre sezioni: Kids' Zone, Parents' Zone e Teachers' Lounge.



New User? Register Here

Kids Register
Read books and win great prizes! Rex Reader and Bailey Bookmark will find the perfect books for you.

Parents Register
Discover great resources to encourage learning. Monitor your child's reading and prize selection.

Teachers Register
Provide your class with fun, educational and interactive reading tools. Your students will want to read more.

What is Book Adventure?
Book Adventure is a FREE, reading incentive program dedicated to encouraging kids in grades K-5 to read. With the help of Rex Reader and Bailey Bookmark, kids have more than 5,000 of the most popular and acclaimed titles from which to choose. Book Adventure was created by the Sylvan Learning Foundation and is a non-profit organization.

Entrando in ognuna di queste zone, si accede ad attività, letture o "links" di vario tipo, adatti, naturalmente, al tipo di fruitore: bambino, genitore, insegnante. Prima di poter usufruire di tali risorse è però necessario registrarsi: la registrazione è gratuita e permette di accedere a tutte e tre le sezioni. Agli insegnanti viene data anche la possibilità di registrare le classi con le quali intende mettere in atto il progetto di lettura. L'apertura di un "Class Account" offre diversi servizi, tra i quali la possibilità di consultare un quadro riassuntivo delle proprie classi con il nome di ogni alunno registrato, i quiz (e quindi le letture) in cui si è cimentato ed il risultato ottenuto. Una volta registrati, gli alunni potranno affrontare i quiz sui libri suggeriti dagli insegnanti (o eventualmente anche scelti da loro). Potranno anche scegliersi un "volto", avendo a disposizione diverse tipologie di nasi, occhi, bocche ecc.: quando accederanno al sito utilizzando il proprio username e la propria password, apparirà il volto disegnato da loro.

E' consigliabile programmare una lezione da dedicare alla registrazione degli alunni: ogni alunno, infatti, dovrà compilare

un modulo simile a quello compilato dall'insegnante; eccone un'immagine

The image shows a registration form with the following sections:

- Name section:** Includes a cartoon character icon, a text box for "Your first name", and a dropdown menu for "The first letter of your last name".
- Account creation section:** Includes a cartoon character icon, text boxes for "Create a user name (3-32 letters or numbers)", "Create a password (3-12 letters or numbers)", and "Re-enter your password".
- Password hint section:** Includes a cartoon character icon, a text box for "Password hint", and a paragraph of instructions: "(If you forget your password, we can help remind you of it by giving you a hint. Create a hint that reminds you of your exact password. For example, if your password is 'lollipop,' your hint might be 'my favorite candy.')."
- Class name section:** Includes a cartoon character icon, text boxes for "Enter the class name your teacher gave you:" and "Re-type class name exactly:", and a dropdown menu for "Year".
- Birthday section:** Includes a cartoon character icon, a dropdown menu for "Your Birthdey (optional):", and a dropdown menu for "Month".

Si tratta di un esercizio comunque utile, in quanto la "compilazione di moduli" che spesso viene proposta dai libri di testo senza nessuna reale utilità, come puro esercizio linguistico, si arricchisce in questo caso dell'elemento di autenticità e di necessità.

Ho sperimentato questa attività nelle mie classi, ed i ragazzi sono stati generalmente molto motivati: il sito si presenta in modo accattivante ed i quiz proposti, a scelta multipla, sono espressi in un linguaggio semplice, che loro riescono a interpretare correttamente, nella maggior parte dei casi. Per molti alunni l'idea di partecipare ad un quiz è interessante e coinvolgente in sé, per altri un buon stimolo è la possibilità di vincere dei premi. Spesso quelli che possiedono un computer utilizzano questo sito anche fuori dalla scuola, ed è sempre una piacevole sorpresa scoprire che hanno tentato anche quiz diversi rispetto a quelli "imposti" dall'insegnante.

Un altro sito interessante, sempre nell'ambito della lettura, si chiama Reading Village, e si trova all'indirizzo www.readingvillage.com È un luogo particolarmente piacevole per la grafica allegra e molto curata ed anche, naturalmente,

per le attività che offre. Si tratta di un sito pensato per aiutare i bambini di lingua inglese ad imparare a leggere: vi si trovano infatti attività graduate in base all'età. Offre testi scritti che parlano di storie di animali: queste storie possono essere lette ed ascoltate, oppure, per i bambini più grandi, si possono semplicemente leggere e, nel caso si abbiano dubbi, cliccare sulla parola o sulla frase per sentirne la pronuncia.

La Home Page si presenta così:



e per accedere alle diverse sezioni bisogna cliccare sulla figura relativa. Per esempio, se si vuole leggere o ascoltare una storia, si dovrà raggiungere la libreria, cliccando su TREE HOUSE. Le storie sono costituite da fotografie accompagnate da didascalie. Se si vuole ascoltarne la lettura, si dovrà premere il pulsante READ TO ME, e durante la lettura, le parole pronunciate verranno evidenziate.

Ogni storia contenuta nella libreria è poi accompagnata da materiale liberamente riproducibile da usare off line, e da una guida con suggerimenti per l'insegnante su come utilizzare le storie. Ogni guida comprende: il titolo della storia, un breve riassunto ed una serie di attività da fare con la classe. Qui di seguito ne è riportato uno stralcio:

Story - Alli Gator Synopsis

In this story, Alli Gator scares the animals that comes to his pond. He learns that he can not only be scary, but he can be scared as well.

Play And Learn Activities

- puppets and backbround
- spot the difference
- word match
- finish the picture
- role playing through masks and costumes

Group Activity

Make Shape Books

1. Use the Alli Gator facemask as shape book
 - Provide each student with a mask sheet and plain sheet of paper
 - Decorate the mask to be the front cover
 - Print the title and student's name
 - Place the cover over the plain sheet, which is not to be used as the back cover
 - Cut both at the same time to the shape of the Alli Gator's head
2. Distribute pre-cut story paper for the creation of an original or related story
3. Staple the finished pages to the top of the back cover
4. Assemble the book. Thread a piece of yarn or ribbon through each hole and tie in a bow.

Enrichment

Create special pages to "finish" the book.

- Title page - include the title, author, illustrator, room number and school
- Dedication page - have each student dedicate their book to someone special or to someone special or to someone who has helped in some way
- About the author - have each child write a self-description including place of residence and likes and dislikes

Assemble in the following order:

Front cover / title page / dedication page / story / about the author / back cover

After unit is over, put the books in your class library or ask for space in your school library so that others may have a chance to read them.

3.3 E-Mail

3.3.1 Scambio di posta elettronica con l'insegnante

Questo è un primo possibile uso della posta elettronica, utile, eventualmente anche per impraticarsi del programma: nel caso in cui ogni studente abbia la propria casella di posta, si può chiedere loro di inviare brevi messaggi, richieste, proposte ecc. all'insegnante, che risponderà agli scriventi singolarmente. L'attività deve essere naturalmente svolta in inglese, in modo che gli alunni possano esercitarsi nelle abilità di lettura e scrittura senza l'aspetto formale che caratterizza i compiti che vengono generalmente assegnati. Se la si propone come attività non obbligatoria, da svolgere durante i momenti liberi, per esempio durante parte dell'intervallo, durante le ore di supplenza o anche da casa, se ne hanno la possibilità, gli alunni ne usufruiranno quando se la sentono, senza considerarla un'ulteriore "gravosa" imposizione. All'insegnante non resterà che controllare la propria posta con regolarità: alcune lettere faranno senz'altro piacere!

3.3.2 Scambio di posta elettronica con studenti di altri paesi

E' ormai prassi didattica di molti insegnanti far corrispondere i propri alunni con studenti stranieri coetanei tramite posta ordinaria. È possibile svolgere questa operazione anche tramite e-mail. Non è necessario che essa sostituisca la posta ordinaria, che mantiene un suo innegabile fascino, ma lo scambio di e-mail comporta diversi vantaggi. Innanzitutto essa è più celere: volendo si potrebbe mantenere lo scambio anche a scadenza settimanale (ma probabilmente una tale frequenza contrasterebbe con lo svolgimento del resto del programma). In secondo luogo, non comporta oneri per gli alunni: gli indirizzi dei corrispondenti vengono infatti forniti gratuitamente da diversi siti Web. E' possibile optare per la corrispondenza con classi, e non con singoli ragazzi, e quindi concordare con il loro insegnante gli argomenti da trattare, in modo da poter inserire lo scambio di posta nel proprio programma didattico in modo pertinente e significativo. La posta elettronica dà inoltre la

possibilità di partecipare a progetti di più ampio respiro e che coinvolgono più classi su argomenti specifici quali la non violenza, le minoranze e l'immigrazione, ecc.

Il primo passo da fare per attivare uno scambio di posta elettronica per i nostri alunni è quello di reperire gli indirizzi. Esistono diversi tipi di siti che forniscono indirizzi.

Ne esistono numerosi che forniscono indirizzi singoli di ragazzi: le loro lettere vengono "affisse in bacheche virtuali" e, visionando queste bacheche, ci si può scegliere un amico o un'amica. Quasi tutti i siti per adolescenti hanno una simile bacheca, ma per questioni di tutela dei minori, spesso l'iscrizione è subordinata all'età (generalmente bisogna avere dai 13 anni in su). Un esempio si trova all'indirizzo www.teen.com



Un'offerta simile, ma senza limiti di età, si trova al sito KS-connection, che si trova all'indirizzo <http://www.ks-connection.org>



Cliccando su PEN PAL BOX vengono proposte diverse sezioni (chiamate, appunto, BOXES) suddivise per età, accedendo alle quali si arriva direttamente alla bacheca dove sono esposti i profili dei possibili corrispondenti ed il loro indirizzo. Ecco come si presenta quella per bambini dai 7 agli 8 anni:

Contact Email Addresses reflect the email addresses of participants' parent, guardian, or teacher.

 **Elizabeth 7, Missouri USA** 
 Contact Email Address: cutie_pies_4_ever@hotmail.com

Hi my name is Elizabeth I am 7 and going into the 2nd grade. I like to play barbies, swim at my neighbors, and play with beanie babies. I ride horses and dance. I live with my mom, dad, and sister(9). We have two dogs(Daisy and Kara) and sooned to be two horses(Hollywood and Tiny). I share my email with my sister so as the subject to your email please put Elizabeth thanks. Email me soon. Bye ~Elizabeth~

 **Brooke 7, Colorado USA** 
 Contact Email Address: jonee573@home.com

Hi I like to play soccer, dance, run in races, and write stories. I would prefer a girl for a penpal. I check my e-mail almost every day. I have several pets. I have a black poodle named Kacie, 2 bunnies named Holly and shadow, fish and 2 hermit crabs. I also have a sister who is 10 Years old.I can't wait to hear from someone soon.

Cliccando sull'indirizzo, si aprirà il programma di posta elettronica dell'elaboratore su cui si sta lavorando, e sarà quindi possibile scrivere alla persona prescelta.

Se si desidera affiggere alla bacheca la propria lettera di presentazione, corredata dal proprio indirizzo, è necessario registrarsi. Per registrarsi, ogni alunno deve compilare una registration form di questo tipo:

For your safety, please do not write your postal address in the form.

I. You must get your parents' permission to submit this form.
 Please read our [privacy policy](#) and [disclosure](#) with your family.
 Please also refer to information about the [Children's Online Privacy Protection Act](#).

Once submitted, the information you provided in this form will be posted to the public Penpal.Bas web page. If you or your parents wish to remove your entry, please [contact us](#) with your name, age, and the contact email address shown at the penpal page.

II. About yourself I. First Name or Nickname:

2. Age: [7] [8]
 If your age is not an available selection, then [go to a form for your age group](#).

3. You are a: [boy] [girl]

4. State or province:

5. Country:

III. Self-introduction (things you like, what you are doing, etc.)

IV. Email address of your parents or guardian:

 Enter your caretaker's Email address.
 [Why shouldn't I type my own email address?](#)
 After reading this information page, please click the  button on your browser to return to this page.

In questo modo, potrà ricevere lettere da altri visitatori del sito.

Il sistema appena illustrato ha però alcune controindicazioni, di cui è necessario essere al corrente prima di metterlo in pratica. Non utilizzando un programma di posta elettronica, ma servendosi del sito stesso, tutta la procedura di scrittura dei messaggi e disbrigo della corrispondenza deve essere portata a termine in linea, e questo comporta una notevole spesa per la connessione telefonica. Inoltre questo sistema rende gli alunni molto autonomi, e non sarà semplice inserire l'attività di posta elettronica in un percorso didattico; si noterà anche che presto i ragazzi saranno a corto di argomenti da trattare nelle loro lettere. Bisognerà infine richiamare esplicitamente l'attenzione dei nostri alunni sul fatto che non è prudente rendere pubblici sulla rete i propri dati personali (nome e cognome, indirizzo elettronico e non, dati anagrafici ecc.) e che è buona norma verificare sempre con un adulto l'opportunità di fornirli ai propri corrispondenti.

Per ovviare a questi inconvenienti, è possibile percorrere altre strade per reperire gli indirizzi. Una alternativa è quella di rivolgersi ad agenzie preposte a mettere in contatto gli insegnanti di diversi paesi che intendono cercare classi di corrispondenti per i loro alunni. Una di queste è la IECC, dove "IECC" sta per Intercultural E-Mail Classroom Connections, e che si trova al sito <http://www.iecc.org>:



Welcome to the new

Intercultural E-mail Classroom Connections

si tratta di un servizio gratuito per aiutare insegnanti e classi a collegarsi con corrispondenti di altri paesi e culture. Per usufruirne, è necessario registrarsi, ma anche in questo caso la registrazione è gratuita. Attraverso "IECC" è possibile sia iscriversi ad una "mailing list" e ricevere settimanalmente i messaggi spediti da altri insegnanti, sia spedire un messaggio (pre-impostato) con un proprio profilo e ciò che si sta cercando:

Country: <input type="checkbox"/> Any <input type="checkbox"/> USA <input type="checkbox"/> Non-USA (code) <input type="text"/>	Language (select multiple): <input type="checkbox"/> Arabic <input type="checkbox"/> Indonesian <input type="checkbox"/> Chinese <input type="checkbox"/> Italian <input type="checkbox"/> Danish <input type="checkbox"/> Japanese <input type="checkbox"/> Dutch <input type="checkbox"/> Korean <input type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Polish <input type="checkbox"/> Finnish <input type="checkbox"/> Portuguese <input type="checkbox"/> German <input type="checkbox"/> Russian <input type="checkbox"/> Hindi <input type="checkbox"/> Spanish (code) <input type="text"/>
Grade Level (Age): <input type="checkbox"/> K-1 (4-6 years) <input type="checkbox"/> 1-2 (6-8 years) <input type="checkbox"/> 3-5 (6-11 years) <input type="checkbox"/> 6-9 (11-14 years) <input type="checkbox"/> 9-12 (14-18 years)	
Number of Classrooms: <input type="text"/>	
Class Size: <input type="text"/>	
Time Frame: <input type="text"/>	
Short Summary: <input type="text"/>	

e quindi ricevere direttamente proposte offerte dagli insegnanti che hanno letto l'annuncio. È inoltre possibile sfogliare l'archivio di offerte selezionandole in base ad una o più categorie, accedendo alla sezione "Search the Message".

Per aumentare le probabilità che ogni alunno trovi almeno un messaggio nella propria casella postale quando ci si reca in laboratorio, è bene avviare lo scambio con più di una classe.

Una terza possibilità è quella di aderire ad un vero e proprio progetto di scambio. Nel sito www.iearn.org



è possibile prendere visione di una serie di proposte di progetti sui più vari argomenti. Tra questi consiglio caldamente il TEDDY BEAR PROJECT, che ho sperimentato con successo e che ritengo particolarmente adatto agli anni del ciclo primario.

Il progetto prevede che i partecipanti scambino messaggi di posta, sia ordinaria sia elettronica, con una classe di una scuola di un altro paese a cui si viene abbinati. L'abbinamento, questa volta, non dipende dall'insegnante, ma dai curatori del progetto. In realtà è possibile contattare i curatori (tramite e-mail, naturalmente) e fare richieste specifiche (per esempio di avere come partner una classe di madre lingua inglese).

Projects

- ▶ Main
- Creation/ Language Arts
- Science/ Engineering/Math
- Social Studies
- Learning Circles
- Project List
- Search Database
- Order Student Publications
- Interactive Forum (Tatarul)

The Teddy Bear Project

The Teddy Bear Project. After registration teachers are sent a partner class to work with. The classes send each other a Teddy Bear or other soft toy by email. When it arrives the bear writes home a diary message by email at least once a week (describing its adventures. Available for PreK/Under to Year 5) the project encourages authentic writing by providing the children with a real audience. They write email messages as if they are the visiting bear. The project allows students to develop understandings about cultures other than their own. To learn more about the project, see <http://www.seam.org.au/tbear> (look for links on this page to the project in Spanish and German)



Agex: All

Languages: English, German, Spanish

Dates: Ongoing

Le classi abbinata si manderanno, tramite posta ordinaria, un orsacchiotto, che "vivrà" con la classe corrispondente e che farà da "inviato speciale". Gli orsacchiotti spediranno a cadenza bi-settimanale circa, pagine di diario in cui racconteranno come si svolge la vita nei paesi in cui si trovano, prima nella scuola e nelle case (sarà infatti ospitato a turno dagli studenti) e poi ogni volta che ci sarà qualche evento di particolare rilievo a cui parteciperanno le classi (eventi sportivi, uscite, gite ecc.). Questa parte dello scambio viene condotta tramite e-mail. Tramite posta ordinaria, invece, si spediscono (oltre all'orsetto) anche una serie di oggetti, depliant, foto ecc. ritenuti importanti per dare un quadro il più completo possibile del paese in cui si trovano.

3.4 Classroom Conferences

I progetti di conferenze in rete per le scuole utilizzano programmi software per video conferenze (come CU See Me) per mettere in comunicazione comunità, culture e scuole di diversi paesi e per dare agli studenti l'opportunità di imparare in collaborazione con altri studenti da tutto il mondo.

Una "classroom conference" è un incontro virtuale che si svolge in rete in cui i partecipanti possono vedersi ed ascoltarsi. Gli studenti possono usare questo strumento per

condividere i risultati di una ricerca, interagire con esperti o semplicemente fare esercizio di parlato con coetanei.

Una video conferenza è molto simile ad un incontro reale, in cui un programma preciso ed un moderatore competente sono elementi essenziali per una buona riuscita. Tenere una conferenza nel ciberspazio comporta le difficoltà dei fusi orari e dell'organizzazione dell'orario curricolare, pertanto nel momento in cui si organizza la partecipazione della propria classe ad una video conferenza, è bene selezionare il progetto con estrema attenzione, anche in base a questi elementi. La fatica della progettazione sarà però ampiamente ricompensata dalla ricaduta sulla motivazione e sull'apprendimento dei propri studenti.

Diverse sono le organizzazioni che promuovono queste attività in Internet, ed una delle più accreditate è la Global School House (www.gsh.org) che lavora in collaborazione con Lightspan (www.lightspan.com).



Queste organizzazioni lavorano alle video conferenze per la scuola dal 1985, inizialmente solo a livello locale (erano state messe in contatto scuole sulle due coste degli Stati Uniti) ed in seguito a livello mondiale. Godono di numerosi sussidi da parte di organizzazioni americane ed hanno anche diversi sponsor, il loro compito è quello di vagliare progetti (proposti sia da altre organizzazioni sia da singole scuole o insegnanti) e di renderli pubblici. Dalla home page di Lightspan, cliccando sull'icona Global School House



è possibile accedere all'archivio dei progetti in atto (ed anche di quelli già conclusi, per chi voglia farsi un'idea dei lavori possibili) cliccando su [Projects Registry](#) si arriva ad un motore di ricerca



che permette di selezionare i progetti in base alla data di attuazione, all'età dei partecipanti e al grado di tecnologia necessaria per attuarli. La Global School House cura anche due mailing lists, che tengono gli iscritti aggiornati sui nuovi progetti in corso. La partecipazione alla maggior parte dei progetti proposti è gratuita, mentre solo alcuni sono a pagamento.

Un esempio tra i più di seicento progetti proposti porta il titolo di "Kidcast for Peace".



I partecipanti possono avere un'età compresa tra gli 8 e i 19 anni e sono chiamati a produrre materiale, usando immagini e parole, in cui spiegano le loro idee su come "rendere il mondo un luogo più felice, più sano e più pacifico". Si incontreranno quindi in video-conferenza (il prossimo incontro è fissato per la "Giornata della Terra" del 2002) per condividere le loro idee con gli altri ragazzi e studenti che si collegheranno. Per ulteriori

informazioni su questo progetto specifico, è possibile collegarsi all'indirizzo <http://creativity.net/kidcast2.html>

Nel momento in cui si decide di partecipare ad uno dei progetti proposti, è bene tener presente che la video conferenza va in onda in diretta, proprio come avviene in televisione (con la differenza che chi sta dall'altra parte può interagire con noi) pertanto è bene prendere alcune precauzioni. Innanzitutto chi parlerà dovrà essere ben illuminato, dovrà parlare lentamente, dovrà mantenere contatto visivo con la telecamera (a tal fine si può prendere in considerazione l'opportunità di usare un pannello con ciò che deve essere detto, da posizionare dietro la telecamera) e potrà rendere l'esposizione più vivace utilizzando fotografie e disegni. Inoltre, poiché la video conferenza NON è una trasmissione di notizie unilaterale, ma prevede l'interazione con i propri interlocutori, si dovrà prevedere una serie di pause almeno ogni 10 minuti per permettere agli altri di intervenire. In ogni caso, è bene non improvvisare, ma fare delle prove, e verificare i risultati. Per avere ulteriori indicazioni e consigli su come gestire una video conferenza si può visitare la sezione "Elements of an Effective CU-SeeMe Video Conference" nel sito di Lightspan (www.lightspan.com)

3.5 Culture

L'obiettivo "conoscenza della cultura e della civiltà" è probabilmente quello meno individuabile e più trasversale tra tutti gli obiettivi e, forse, anche quello dai contorni più sfumati. Nonostante vi sia ormai negli insegnanti la consapevolezza che il programma di "civiltà" sia un ambito che trascende l'elenco di una serie di brani di lettura (generalmente corredati da questionari ed altre attività più propriamente linguistiche), resta comunque difficile pensare ad attività di carattere diverso che abbiano come obiettivo principale quello di "educare alla diversità, promuovere lo scambio con culture diverse, confrontarsi con il diverso da sé".

Forse proprio in questo campo più che in altri, la rete può offrire proposte veramente valide ed innovative. Si pensi per esempio alle potenzialità che può offrire l'uso della posta elettronica, che permette di porre al centro della programmazione uno scambio reale con ragazzi di culture

straniere e, se ben progettata, potrà dar vita ad un dibattito su una serie di tematiche che possono andare dalla routine quotidiana (cosa fa un ragazzo americano durante la sua giornata media? Quali sono i suoi interessi? Quali sono i suoi doveri ed i suoi diritti?) fino alla discussione di temi di attualità o di interesse generale.

Vi sono poi i siti delle grandi organizzazioni mondiali quali l'ONU oppure l'UNICEF, il WWF o Greenpeace, che offrono vere e proprie miniere di materiali ed attività che possono collocarsi proprio in questo ambito della programmazione. A titolo esemplificativo, propongo un'attività didattica basata sul sito delle Nazioni Unite.

THE UNO

Uno dei siti gestiti dalle Nazioni Unite pensato per le scuole si chiama Cyberschool: www.un.org/cyberschoolbus/index.html



Contiene moltissimo materiale sulle Nazioni Unite stesse ed anche su argomenti di attualità, collegati con le aree di interesse delle Nazioni Unite.

E' diviso in quattro sezioni principali: resources, curriculum, quizzes and games, community. Ognuna di queste sezioni offre materiale di lettura con domande di riflessione.

Resources contiene un'introduzione alla storia ed al lavoro portato avanti dall'ONU ed anche dati statistici su ogni paese che aderisce alle Nazioni Unite;

Curriculum contiene una serie di progetti su varie aree tematiche come l'educazione alla pace o la povertà: per ogni progetto viene suggerita la fascia d'età a cui proporre le attività;

Quizzes and Games contiene giochi istruttivi, come per esempio un questionario sulle bandiere ed un gioco animato ed interattivo su "come salvare il mondo";

Community, infine, contiene un forum di discussione a cui partecipano ragazzi da tutto il mondo, un calendario in cui vengono riportate le principali ricorrenze (Giornata della Pace,

Giornata dei Diritti Umani ecc.) ed una sezione sulle diverse culture.

Un possibile itinerario didattico che abbia come punto cardine questo sito potrebbe partire dalla sezione "UN Virtual Tour". In questa sezione vengono proposte numerose fotografie (della sede delle Nazioni Unite, dell'Assemblea Generale ecc.) con brevi didascalie; vi si trovano anche foto panoramiche, come quella della camera del Consiglio di Sicurezza, in cui è possibile, tenendo premuto il tasto del mouse e "trascinando" l'immagine, girare all'interno della stanza e vederla da diversi punti di vista. In questo modo i ragazzi cominciano a familiarizzare e a farsi un'idea di come è strutturata l'ONU e di quali sono i suoi obiettivi.

Si può quindi proporre un gioco. Ve ne sono diversi: alcuni brevi ed immediati, altri più lunghi e complessi.

Tra questi ultimi, citerò "Pook in the World", un'avventura animata pensata per bambini dai sei anni in su (ma tenendo conto che si tratta di bambini madre lingua inglese, è bene proporla almeno dal quarto/quinto anno del ciclo primario). Guidando Pook



attraverso diverse missioni e seguendo i personaggi dell'animazione, i giocatori verranno in contatto con i maggiori problemi che l'ONU, in qualità di organizzazione mondiale, si trova a dover affrontare. Ogni missione è dedicata ad un diverso problema. Questa è l'introduzione al gioco:

Pook è una bambina proprio come te o come me. Pook vuole fare qualcosa di grande, di importante. Così parte per salvare il mondo. Ma impara che non è poi così semplice [...]. I suoi genitori non l'aiutano, ma ha altri amici: sono quasi tutti appartenenti a specie di animali in estinzione. C'è anche un robivecchi. E ci sei tu.

Si tratta di una sorta di cartone animato, in cui Pook (la protagonista) decide di partire per salvare il mondo. Si "legge" come un libro a fumetti: per sapere cosa dicono i personaggi, bisogna cliccare sulla loro immagine e immediatamente apparirà il fumetto, se invece si vuole cambiare pagina, basta fare click sull'icona "go". Nel corso della missione, Pook si troverà a dover risolvere situazioni problematiche: alcune di queste potrà risolverle da sola, con l'aiuto del giocatore (le vengono, per esempio, poste delle domande), per altre dovrà invece ricorrere all'aiuto degli amici (animali).

Essendo un gioco educativo, esso è anche corredato da una serie di materiali e links per riprendere ed affrontare l'argomento proposto: vi si trovano quindi pagine liberamente riproducibili con questionari sulle missioni svolte insieme a Pook e altro materiale di approfondimento, da usare prima o dopo lo svolgimento delle attività proposte.

Le storie animate sono divise in due parti: un'introduzione e la missione vera e propria. E' consigliabile dedicare un'intera lezione all'introduzione, soffermandosi sulle tante frasi ed espressioni usate dai personaggi, che possono anche essere riportate sul quaderno ed essere usate in un secondo momento come materiale linguistico. Durante la successiva lezione sarà possibile partecipare alla missione, e quindi si potrà utilizzare il questionario proposto nella sezione "Learn with Pook" come verifica di quanto effettivamente appreso dai ragazzi.

Come dicevo, questa è una delle attività più complesse e strutturate, ma si può prevedere di dedicare meno tempo all'argomento Nazioni Unite e optare per giochi più immediati, come per esempio **Flag Tag**, in cui i ragazzi devono riconoscere la bandiera del paese proposto tra tre possibili opzioni; oppure **Quick Questions**, una serie di domande di geografia (con risposte) basate su "Country at a Glance", una sezione di Cyberschool che può essere usata dai giocatori per trovare la risposta corretta; o ancora **The Urban Fact Game** o **The Health Game**, questionari a risposta multipla sulla popolazione mondiale e sulla salute.

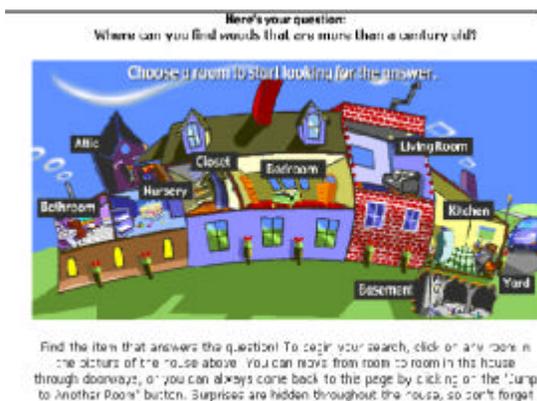
Per concludere, si può visitare la sezione dedicata a **Days of the Year**: un calendario "per la pace", come viene definito dai compilatori, che è "una registrazione dei molti sforzi per combattere le guerre e la povertà e per stabilire un mondo di pace e prosperità per tutti, su questo piccolo pianeta". È il

calendario del mese corrente, in cui vengono ricordati avvenimenti più o meno famosi sulla via della pace e della civile convivenza. In basso, vi si trovano anche le date dei diversi calendari, come quello cinese, islamico, ebraico e persino egizio e maya.

E' bene non dimenticare che tutte le attività proposte in questo sito sono indirizzate a ragazzi inglesi o americani, perciò l'uso dei materiali presenti in questo sito deve essere ben calibrato e reso accessibile attraverso esercizi e momenti di riflessione. Rimangono comunque molto formativi, sia dal punto di vista dell'acquisizione della lingua, sia dal punto di vista di accrescimento personale, per i temi particolarmente significativi che vengono proposti.

WWF

Un interessante sito gestito dal WWF si trova all'indirizzo www.virtualhouse.org si tratta di una casa virtuale da esplorare partendo da una domanda che viene posta appena si entra nella casa. Il "visitatore" deve entrare nelle varie stanze per cercare la risposta corretta. La casa si presenta con il nome di ogni stanza scritto in corrispondenza della stanza stessa:



e quando si entra nella casa, passando con il puntatore sui vari oggetti di una stanza, compare la didascalia con il loro nome. Girando per le varie stanze e cliccando sugli oggetti, si aprono piccole finestre con informazioni utili sull'ambiente e sui possibili modi per proteggerlo, finché non si arriva a cliccare sulla risposta corretta.

COOLPLANET

"Coolplanet" è un sito per ragazzi creato e gestito da "Oxfam", la nota organizzazione umanitaria britannica. L'indirizzo di questo sito è <http://www.oxfam.org.uk/coolplanet> e propone cinque sezioni: "Bosnia Profile", "The Starts", "Active 8", "What on Earth is Oxfam" e "Amazing World, nonché una guida per insegnanti dal titolo "Teachers This Way".

Vi si trovano notizie interessanti sui paesi nei quali "Oxfam" opera ed anche un ricco materiale iconografico.

GREENPEACE

All'indirizzo <http://www.greenpeaceusa.org/green/clubhouse.htm> l'organizzazione per la difesa dell'ambiente Greenpeace offre una sezione dedicata ai ragazzi, con informazioni sull'ambiente e su come difenderlo, con diverse attività, quiz e giochi e con la possibilità di inviare cartoline virtuali. Una delle attività proposte si chiama Earth's Alert, e propone una sorta di cruciverba, basato su singole parole o anche frasi per indovinare le quali vengono forniti delle definizioni e degli indizi.

4. Siti interessanti

4.1 Motori di ricerca e portali

La WWW, ossia World Wide Web, è costituita da milioni di siti e pagine di vario genere, con sedi ai quattro angoli della terra, ma con la possibilità di essere visitati in tempo reale dal computer di casa. Naturalmente, il fatto che esista un sito praticamente su qualsiasi argomento pensabile non equivale al fatto che sia reperibile in modo istantaneo. Per assistere la ricerca dei siti ed il reperimento di informazioni sono nati i motori di ricerca.

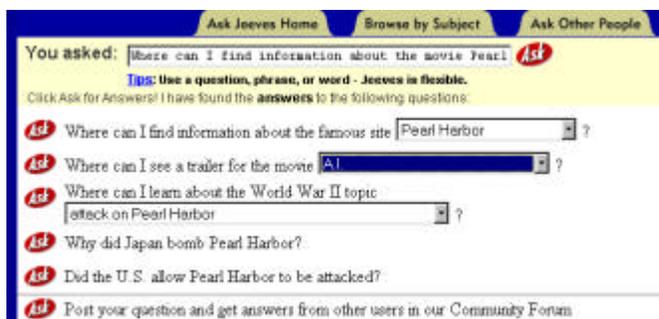
Vi sono svariati motori di ricerca, ma per l'insegnante di inglese risultano più utili quelli indirizzati ad utenti anglosassoni, quali www.yahoo.com, www.altavista.com, www.hotbot.com, www.infoseek.com, www.lycos.com e www.excite.com. Usando il browser, e digitando nella casella per l'indirizzo uno dei nomi elencati, si accede al motore di ricerca, che si usa digitando una o più parole chiave nella SEARCH BOX.



Più la parola chiave è vaga e generica, più aumenta la possibilità di avere un numero esorbitante di abbinamenti, la maggioranza dei quali sarà "fuori tema". La scelta della parola chiave da digitare è dunque importante, anche se è spesso in base alle risposte date dal motore che si riesce ad individuare parole chiave più adatte e precise. Il motore di ricerca stesso, inoltre, ci offre già una serie di categorie, per affinare la ricerca.

Poniamo, per esempio, di voler trovare informazioni sul recente film Pearl Harbour, e decidiamo di utilizzare il motore Altavista. Digitando Pearl Harbour nella SEARCH BOX ci verranno forniti ben 1,715,803 indirizzi, tra i quali, come prevedibile, molti irrilevanti. Partendo invece dalla categoria Movies, e digitando Pearl Harbour nella SEARCH BOX al suo interno, gli indirizzi offerti scendono a 4, e tra questi si trova il sito dedicato unicamente al film.

Esistono poi motori di ricerca più raffinati, che non vogliono parole chiave, ma con i quali è possibile dialogare usando il linguaggio naturale. Ask Jeeves, all'indirizzo www.askjeeves.com, è uno strumento di ricerca di questo tipo, ed è possibile porgli domande in inglese corrente. Sempre rimanendo nell'esempio precedente, si potrebbe formulare la domanda in questo modo: "Where can I find information about the movie Pearl Harbour?"



E Jeeves risponderà fornendo una lista di siti che abbiano attinenza con la domanda, ed indicando alcune ulteriori possibili direzioni di ricerca e chiedendo una conferma cliccando sui titoli forniti in basso, si accederà direttamente ad un sito specifico, cliccando invece sul bottone ASK a fianco delle domande, si arriverà ad un'altra pagina all'interno di Ask Jeeves, in cui vengono suggeriti altri links.

Un altro strumento utile per la ricerca in rete è il portale, che può essere considerato appartenente alla famiglia dei motori di ricerca, ma è più specializzato. Esistono diversi portali dedicati all'insegnamento dell'inglese, che sono di notevole utilità se si è alla ricerca di attività per gli studenti. Uno dei più frequentati e conosciuti (un vero must per l'insegnante tecnologico) è il *Dave Sperling's ESL Café*, che si trova all'indirizzo www.eslcafe.com Questo portale, oltre ad

categorie proposte, che portano ad altre liste di siti di carattere didattico.

Un portale forse meno noto, ma comunque aggiornato e ben gestito, si trova all'indirizzo <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/links>; poiché non è facile da digitare, si può eventualmente raggiungerlo attraverso il motore di ricerca www.altavista.com usando la parola chiave "TESL" nella SEARCH BOX. Tra i primi links proposti troverete anche quello a ESL/TEFL/TESOL/ESL/EFL/ESOL Links, che è appunto questo sito.



Come si può vedere nell'illustrazione, questo sito offre, oltre alla solita SEARCH BOX, anche due distinte categorie, una per studenti ed una per insegnanti. In realtà, l'insegnante potrà trovare molti siti interessanti anche nella lista dedicata agli studenti.

Un ultimo portale, che non è specifico per gli insegnanti ma è rivolto ad un pubblico più ampio, è quello tenuta da Barbara J. Feldman dal titolo Surf the Net with Kids, che si trova all'indirizzo www.surfnetwork.com

Questo sito offre un servizio che ho trovato estremamente pratico: iscrivendosi gratuitamente al bollettino settimanale (basta digitare il proprio indirizzo di posta elettronica nello spazio sotto l'indicazione "Subscribe to free semi-weekly newsletter") ogni settimana si riceverà nella propria casella di posta una lista di siti, tutti riguardanti un unico argomento, con una breve descrizione del loro contenuto. Per esempio, il giorno 27 giugno 2001 ho ricevuto la lista di siti riguardanti Independence Day. La lettera si presentava così (ho dovuto operare alcuni tagli):

Today's Independence Day feature is accompanied by the following games:

American Flag Concentration Puzzle
<http://www.surfnetkids.com/games/flag-c.htm>

American Flag Word Search
<http://www.surfnetkids.com/games/flag-ws.htm>

[...]

Independence Day
<http://www.surfnetkids.com/independenceday.htm>

Happy Birthday America! Today's holiday assortment includes a look at our early American history, with a special focus on the Declaration of Independence and the American Revolution, along with a Fourth of

July craft and activity page especially for the little ones.

America's Freedom Documents

<http://earlyamerica.com/earlyamerica/freedom>

In July of 1776, bells rang out over Philadelphia signaling the approval of Declaration of Independence by the Continental Congress. Two hundred and twenty-five years later you can view the original document on your computer. Also available is the Constitution (original copy and complete text) and the Bill of Rights (complete text only). More fantastic clicks are the six mini-movies (created in Flash) on topics that include The Real Face of George Washington and Paul Revere, Messenger of the Revolution. Look for the small link titled Movies at the bottom of any page.

Betsy Ross Homepage

<http://www.ushistory.org/betsy>

Betsy Ross would often tell her children, grandchildren and friends of the fateful day in May, 1776 when a secret committee from the Continental Congress asked her to sew the first flag.

Today the historical accuracy of her story is debated point-counterpoint on her very own web site. Also included in this fun site is how to cut a five-pointed star with a single scissor snip, flag trivia, flag etiquette, and the opportunity to contribute your own thoughts about the American flag.

[...]

Il numero di stelline sotto l'indirizzo indica la valutazione del sito da parte della curatrice di questo newsletter.

Raccogliendo queste lettere in una cartella apposita nella propria casella di posta elettronica, in capo ad un anno si avrà un fornito archivio di siti, elencati per argomento, da sfruttare in vari modi per le proprie lezioni.

Un ulteriore strumento utile per cercare materiale adatto a studenti è il motore di ricerca per bambini e ragazzi. Il più noto è Yahoooligans! Che si trova all'indirizzo www.yahoooligans.com



mentre un altro molto esauriente e di facile consultazione è il Kids Click!, che si trova all'indirizzo <http://sunsite.berkeley.edu/KidsClick/>



Entrambi questi motori di ricerca hanno il vantaggio di proporre, per ogni argomento richiesto, siti specificamente costruiti per bambini o che comunque sono, per contenuti ed attività proposte, adatti a loro ed ai loro interessi.

4.2 Siti didattici

Esistono in rete numerosi siti dedicati esplicitamente alla didattica dell'inglese, con l'offerta di veri e propri corsi online. Naturalmente la maggioranza di essi è a pagamento, ma ve ne sono alcuni che offrono anche qualche pagina gratuita.

La prima tappa del viaggio virtuale attraverso i siti didattici è all'indirizzo www.learnenglish.org.uk, dove si trova il sito gestito dal British Council.



La Home Page (che può essere visualizzata in diverse lingue, compreso l'italiano) offre un sunto di ciò che vi si può trovare. Il sito è prima di tutto diviso in tre grandi sezioni: KIDS, TEENAGERS, ADULTS. Una volta entrati in una di

queste sezioni, vi si possono trovare le sotto-sezioni indicate in figura: courses, tests, words, ecc.

Ecco le pagine proposte nella sezione per bambini: games, words, songs, stories, poems, postcards, links, parents.

In **games** vi si trovano diversi giochi linguistici e grammaticali, ma per poterci giocare è necessario una conoscenza della lingua a livello intermedio.

In **words** viene presentata una nuova parola ogni settimana, corredata di definizione ed in più vengono proposti giochi con il lessico.

In **songs** vengono proposte due canzoni con testo e musica, ed anche informazioni biografiche su cantanti in voga. Biografie e canzoni vengono cambiate mensilmente.

In **stories** vi sono storie scritte con la possibilità di ascoltarne la lettura, e vi sono anche proposte per partecipare a competizioni di scrittura.

In **poems** sono presentate poesie, e per alcune di esse è possibile ascoltarne la lettura.

In **postcards** vengono proposte alcune cartoline elettroniche, con divertenti immagini, da poter spedire ad amici. Vengono anche offerti suggerimenti per chi non sa cosa scrivere.

In **links**, infine, ogni settimana viene proposto l'indirizzo di un sito adatto ai bambini, che contenga attività utili per l'apprendimento dell'inglese.

La seconda tappa del giro virtuale si trova all'indirizzo www.comenius.com, dove si trova appunto il Comenius Language Centre.



Si tratta di un centro che ha l'obiettivo di diffondere idee e materiali di supporto all'apprendimento dell'inglese, ed offre corsi a pagamento per studenti ed insegnanti. Offre comunque anche pagine gratuite, in cui si trovano favole facilitate seguite da esercizi di vocabolario (abbinamenti e completamento), esercizi di comprensione vero/falso, ed esercizi di scrittura.

L'ultima tappa di questo giro tocca due siti commerciali, che però offrono diverse pagine gratuite che possono essere proficuamente utilizzate per l'insegnamento dell'inglese. Il primo è English Town, un sito gestito dalla EF:



all'indirizzo www.englishtown.com In questo sito la parte gratuita è divisa in quattro sezioni, COMMUNITY, TESTS, RESOURCES e E-ZINE. Per poterle consultare è necessario registrarsi, ma la registrazione è gratuita, e viene richiesto il proprio indirizzo e-mail, uno username (a propria scelta) ed una password (anche questa a propria scelta).

All'interno della sezione **community**, un'offerta veramente valida ed interessante è quella delle lezioni gratuite per insegnanti: iscrivendosi, oltre a ricevere tramite e-mail una nuova lezione ogni settimana, è possibile visitare l'archivio, che raccoglie tutte le lezioni passate ed offre un sistema di ricerca basato su livello ed argomento delle lezioni stesse. Le lezioni sono generalmente costituite da testi o dialoghi accompagnati da esercizi di vario genere.

La zona dei **tests** offre tre tipologie di prove: la prima è un "placement test" per scegliere il corso online più adatto al proprio livello di conoscenza della lingua; il secondo è di carattere grammaticale e l'ultimo è di conoscenza generale. La durata dei test varia dai 20 ai 45 minuti, e contiene domande a risposta multipla o vero/falso riguardanti la conoscenza delle strutture e del lessico, e le competenze nell'ambito della comprensione orale e scritta.

La sezione **resources** mette a disposizione un "career centre" per cercare lavoro nella Rete, una serie di links utili e il collegamento a diversi vocabolari online, mentre e-zine è un giornale che riporta notizie di cronaca italiana e mondiale (ogni articolo può essere letto a tre livelli di difficoltà - elementary, intermediate, advanced) e che propone alcune rubriche quali l'oroscopo, le lettere al direttore o i fumetti.

All'indirizzo www.peakenglish.com si trova un'altra scuola di inglese che propone numerosi corsi a pagamento, ma anche qualche pagina gratuita.



L'iscrizione gratuita offre l'accesso alle seguenti aree: "Coaching Exercises", con esercizi di grammatica, "Active Grammar" che presenta brevi esperienze di classe (con materiale audio e video) per spiegare alcune strutture grammaticali; "Grammar Guides", due guide grammaticali, una veloce ed una più approfondita; "Chat" per comunicare con studenti ed insegnanti in tempo reale; "Message Boards", gruppi di discussione su vari argomenti; "Slang", un archivio di parole appartenenti allo "slang" accompagnate da immagini umoristiche; "Lingo 360" The American Culture Magazine, un giornale didattico i cui articoli sono accompagnati da immagini, files sonori e da un glossario.

Particolarmente interessanti sono infine i giochi presentati nell'area "Games": si viene immersi in situazioni di vita quotidiana (ad esempio ci si trova su di un taxi a New York) e bisogna interagire con i personaggi, fornendo le risposte appropriate alle loro domande. Al termine dell'attività è possibile riascoltare l'intera conversazione recitata da lettori madre lingua.

4.3 Rhymes and songs

E' noto che l'acquisizione della prima lingua da parte dei bambini trova stimolo ed aiuto nella dimensione ritmica e ludica del linguaggio; come scrive Liz Price sulla rivista English Teaching Professional "after all, we breathe rhythmically, our brainwaves are rhythmical, our lives are ordered by the rhythm of day and night and by seasons" (ETP, Issue 17, October 2000). Anche per quanto riguarda l'apprendimento della seconda lingua, una speciale attenzione a questi elementi ritmici è fondamentale quando si lavora con i

bambini, e può aiutare a superare ostacoli di carattere logico e strutturale quando si lavora con ragazzi più grandi. Libri di testo e testi di supporto spesso propongono attività che focalizzano proprio su questi aspetti del linguaggio, ma l'archivio messo a disposizione dalla rete, si sa, è immenso e permette di trovare rime, filastrocche, nursery rhymes, limericks adatti ad ogni tipo di esigenza. Per i più creativi, poi, vi sono siti che incoraggiano i bambini a scrivere le loro poesie, e le pubblicano. In questo capitolo prenderemo in considerazione alcuni siti che si distinguono per il carattere interattivo dei lavori che propongono e per l'offerta di strumenti che permettano ai bambini di elaborare rime e testi personali, in modo guidato o libero. Sempre in questo ambito, poi, considereremo i siti utili per sfruttare musica e canzoni attraverso esercizi sul testo e Karaoke.

4.3.1 Have fun with rhymes

Un sito che senza dubbio merita una visita si trova all'indirizzo: www.gigglepoetry.com È sito commerciale che pubblicizza e vende materiale didattico, ma ha sviluppato numerose pagine consultabili gratuitamente imperniate sull'uso delle poesie e delle rime nelle attività scolastiche con i bambini. Vi si trova un consistente archivio di poesie buffe che hanno la finalità di abituare l'orecchio al ritmo dei testi in versi e di far accostare i bambini al genere poetico in modo piacevole, e spesso sono accompagnate da attività e da teaching tips.

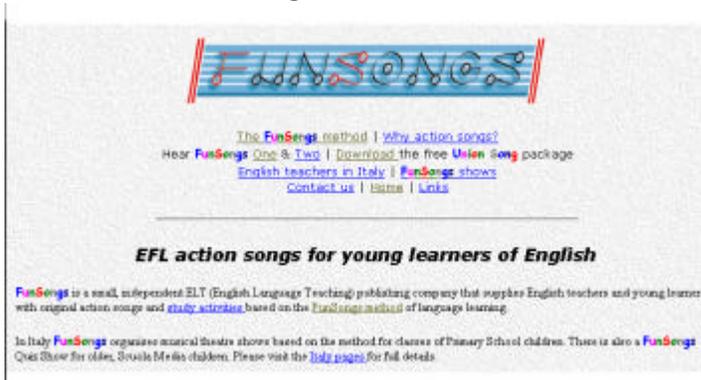
La home page offre un nutrito indice:



Cliccando su "Poetry Fun" si accede alla zona dedicata ai giochi: è possibile cercare di riempire gli spazi vuoti di una poesia sfruttandone le rime (e vi sono diversi gradi di difficoltà) e vi sono consigli su come realizzare la versione teatrale di diverse rime. Cliccando invece su "School Poems" oppure su "Favorite Poems" è possibile consultare l'archivio di poesie disponibili, mentre se si clicca su "Poetry Class" si raggiunge la spiegazione di come comporre versi seguendo ritmi ben precisi (limericks, rap, ecc.). Infine se si sceglie "Poetry Contests" si potrà partecipare ad una "competizione di poesia": la propria poesia verrà infatti pubblicata in rete e votata attraverso il "Read 'em Rate 'em", un'altra zona di questo interessante sito.

4.3.2 Have fun with songs

All'indirizzo www.funsongs.com si trova il sito omonimo:



La home Page è in inglese, ma offre anche una versione in italiano. E' un sito di carattere commerciale che pubblicizza un sistema di apprendimento della lingua inglese basato sui recenti studi riguardanti le intelligenze multiple e gli stili di apprendimento. Combinando stimoli visivi ed uditivi con il movimento e sollecitando l'intelligenza musicale ed emotiva, le attività proposte si prefiggono di accelerare e di migliorare il processo di apprendimento, poiché entrambi gli emisferi del cervello vengono sollecitati. Tutte le canzoni sono originali con melodie e ritmi moderni e orecchiabili, scritte appositamente come veicoli di presentazione di nuove parole e campi lessicali.

Nel sito è possibile visionare il materiale didattico in commercio, e l'aspetto interessante per l'insegnante è che si possono scaricare (alcuni anche gratuitamente) dei pacchetti di action song che comprendono due versioni della canzone didattica, una cantata ed una solamente musicale per il karaoke, le parole, illustrazioni a colori dei gesti che accompagnano il canto, nonché materiale per impostare un modulo relativo al tema della canzone stessa. Una volta presa visione del materiale, se si è interessati all'acquisto, si può consultare la pagina commerciale cliccando su "Contact Us" .

Inoltre, in Italia la FunSongs organizza degli spettacoli didattici per la Scuola Elementare e Media con équipe di animatori madrelingua e dal sito è sempre possibile scaricare un breve filmato dei bambini che partecipano allo spettacolo e prenotare dei FunSongs Shows.

Sempre rimanendo in campo musicale, potrebbe risultare di qualche utilità il celeberrimo sito www.mp3.com, che è praticamente un immenso archivio di canzoni. Si può consultarlo utilizzando le categorie offerte dalla Home Page



che vanno dalla musica classica alla musica pop fino alla musica new age ed alle canzoni per bambini. Cliccando su ognuna di queste sezioni si accede a lunghe liste di canzoni e cliccando ulteriormente a fianco di esse, è possibile ascoltarle. Se invece si è in cerca di una canzone specifica, si può usare il motore di ricerca offerto dal sito e digitare direttamente il nome della canzone o del cantante nella SEARCH BOX, che si trova in alto a destra

Ho trovato di particolare interesse la parte dedicata alle canzoni per bambini, che contiene diversi classici, quali Twinkle, Twinkle Little Star, Old Mc Donald e numerosi altri.

Per poter usufruire del sito, è necessario aver scaricato o il programma "Real Player" oppure "mp3", il cui link, naturalmente, viene offerto dal sito stesso.

Se si è invece in cerca di musica e testo separati, per attività di Karaoke, un sito interessante si trova all'indirizzo <http://www.geocities.com/Broadway/Stage/7840>



Lidwina's Disney song collection

*A collection of
over 120 Disney songs*

Vi si trovano musica e testi di ben 120 canzoni tratte dai film di Walt Disney, che vanno da Three Little Pigs del 1933 fino a Tarzan del 1999. La navigazione è semplice ed intuitiva: la Home Page offre un riquadro con la scritta "click here to enter"; una volta entrati nel sito, si preme il bottone LISTS OF SONGS ed appare la lista di canzoni suddivise in base ai film da cui sono state tratte: cliccando sul nome della canzone scelta, apparirà il testo e contemporaneamente se ne sentirà la musica. Per ulteriori indirizzi, si consiglia di consultare la tabella in appendice.

Per rimanere in campo musicale, un altro sito che può offrire materiale utile si trova all'indirizzo http://www.apocalypse.org/pub/u/gilly/Schoolhouse_Rock/HTML/schoolhouse.html e si chiama "Schoolhouse Rock".



Vi si trovano canzoni su diversi argomenti di carattere scolastico, che vanno dalla storia alla grammatica, dalla matematica alle scienze. Il sito offre le parole e la versione cantata, ma quest'ultima non sempre è completa.

4.4 Newspapers, magazines and e-zines

Ormai quasi tutti i giornali e le riviste che si possono trovare in edicola hanno una loro versione telematica, che spesso è più ricca ed articolata rispetto a quella stampata. Vi sono poi anche quotidiani, settimanali e mensili (comunemente definiti e-zines) che non hanno una controparte stampata, ma che sono nati esclusivamente per la rete.

La versione telematica di riviste e quotidiani, rispetto a quella stampata, riserva alcuni non trascurabili vantaggi: innanzitutto è gratuita e sempre aggiornata. Offre una vasta scelta di argomenti e, in alcuni casi, offre anche pratici strumenti per insegnanti e discenti, come unità didattiche correlate ad alcuni articoli e giochi e quiz su argomenti di attualità. Bisogna tuttavia tenere presente che vengono

continuamente aggiornati, pertanto è bene non organizzare le proprie lezioni con troppo anticipo, anche se i siti più seri contengono un archivio dei propri articoli.

In questo capitolo prenderemo in considerazione alcuni prodotti della stampa su Internet.

NEW YORK TIMES

Il sito del NEW YORK TIMES offre il New York Times Learning Network: www.nytimes.com/learning



Si tratta di una sezione pensata per studenti americani, ma è sfruttabile anche per l'insegnamento della seconda lingua straniera. E' diviso in tre sezioni: una è pensata per gli studenti, una per gli insegnanti ed una per i genitori.

La più interessante è quella per gli studenti e vi si trovano rubriche di vario tipo:

News Summaries: riassunti di articoli in inglese leggermente facilitato e con collegamento diretto sia al dizionario in linea Merriam Webster (per ottenere, con un semplice click sulla parola evidenziata, aiuto sui vocaboli più significativi di ogni articolo) sia all'atlante Merriam-Webster (per localizzare, sempre con un click del mouse, i luoghi di cui si parla nell'articolo)

Daily News Quiz: un quiz a risposta multipla su argomenti di attualità, con collegamenti non solo alle risposte, ma anche a materiale di approfondimento sul tema;

Crossword Puzzle: due volte al mese viene proposto un cruciverba su di un'area lessicale specifica, con soluzione; è possibile giocare in linea oppure si può stamparlo.

Word of the Day: l'analisi dei significati di una parola "al giorno" proposta dal New York Time, con esempi tratti dai suoi articoli; cliccando poi su "Test Prep" vi si troverà una domanda riguardante l'uso della parola stessa.

ESEMPIO di WORD OF THE DAY tratto dal numero del 29 Marzo 2001:

WORD OF THE DAY: VITALITY - (noun)

1. a) the property by which the living can be separated from the non living
b) capacity to live and develop
2. energy of mind and body
3. a) the ability to last
b) lively and animated spirit

Sempre nell'area per lo studente, vi si trovano diverse sezioni dedicate alla corrispondenza con giornalisti e con l'editore (Science Q & A, per porre domande di carattere scientifico; Letters to the Editor, per contattare l'editore e Ask a Reporter per intervistare un giornalista).

Di qualche utilità potrebbe rivelarsi anche l'area per l'insegnante, in cui si trovano articoli sui principali avvenimenti legati al mondo della scuola (americana, principalmente) e unità didattiche per sfruttare gli articoli del NY Times: si tratta però di materiale non pensato per discenti di inglese, ma per ragazzi madre lingua.

INTERACTIVE LEARNING RESOURCES

All'indirizzo <http://www.cdiponline.org/>



e cliccando su News Stories, si accede ad un archivio di notizie di attualità scritte per studenti di inglese. A differenza di molti

siti simili, che offrono semplicemente liste di esercizi non organizzati in modo coerente, questo sito specifica in modo chiaro e strutturato gli obiettivi e fa buon uso delle possibilità che Internet offre.

Il sito contiene storie di attualità semplificate, ed ognuna è accompagnata da un riassunto paragrafo per paragrafo- molto utile per insegnare la struttura di un testo scritto. Ogni storia è accompagnata da esercizi da svolgere al computer con correzione automatica. Vi si trova inoltre la versione letta dell'articolo, che è possibile ascoltare in linea e delle note per l'insegnante. Il livello delle letture e degli esercizi è nel complesso pre-intermedio.

La Home Page presenta la "storia del giorno" ed un indice con tutti gli articoli a disposizione. Quando si clicca sul titolo della storia, si arriva all'articolo: le storie hanno un contenuto interessante e spesso provocatorio, e possono essere usate per stimolare successivi dibattiti in classe o come punti di partenza per esercitazioni scritte. Gli studenti possono anche scrivere i loro commenti nella sezione "Show and Tell". Le attività proposte vanno da esercizi sul lessico ("Select a Word" e "Matching", in cui viene fornita subito la correzione) e di comprensione ("Multiple Choice Questions", "Sequencing" o "Conclusions") fino alla possibilità di ascoltare, come già detto, la lettura degli articoli.

TIME FOR KIDS

Al sito <http://www.timeforkids.com/TFK>



si trova un interessante giornale per ragazzi (americani), fonte di innumerevoli attività da condurre in rete, ma anche di articoli di attualità selezionati sulla base degli interessi dei giovani, che possono essere stampati ed utilizzati in classe come materiale per esercizi di reading o per approfondimenti su temi specifici. La Home Page permette di scegliere tra diverse rubriche:

NEWS: una sezione che viene aggiornata quotidianamente, e riporta notizie di varia attualità, con un interesse particolare per l'ambiente e per la politica americana,

TOOL BOX: che contiene un approfondimento sul sistema di governo americano, una sorta di motore di ricerca insieme ad alcuni links a dizionari, atlanti e altri siti utili;

POLL ZONE: in cui si trovano sondaggi su diversi argomenti a cui gli studenti possono partecipare; tali sondaggi sono accompagnati da articoli di approfondimento sul tema proposto;

EXPLORE: che contiene un'attività dal titolo: "Go Places", in cui viene presentato un paese attraverso foto, articoli ed anche files sonori;

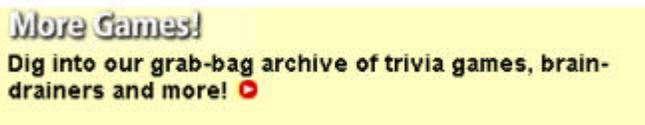
MAGAZINES: vi si trovano attività graduate per fasce scolastiche. Per il primo anno (della scuola americana, naturalmente, non dimentichiamo infatti che questo sito non è pensato specificamente per studenti di inglese) hanno preparato una "Big Picture Edition", in cui è possibile ascoltare la lettura di brevissimi e semplici articoli, generalmente su animali o sull'ambiente, accompagnati da numerose

illustrazioni e in cui si può rispondere a quiz con risposte multiple. Per gli anni successivi propongono articoli man mano più complessi, con collegamenti di approfondimento e con la possibilità di esprimere la propria opinione

NEWS OPINION
First Name: Last Initial:
Age: State:
Comments:

Alcuni articoli sono accompagnati da materiale di supporto per l'insegnante.

GAMES: visitando questa rubrica è possibile partecipare a diversi giochi. Vi sono, per esempio, questionari su argomenti di attualità, con correzione immediata delle risposte e con l'assegnazione di un punteggio finale: per ogni risposta, viene anche offerto un breve approfondimento. Un gioco molto apprezzato dai ragazzi si chiama "Heads Up", e si trova nell'archivio: per arrivarci, è necessario arrivare alla pagina GAMES e cliccare su



dove si trova una lunga lista di giochi in ordine alfabetico.

Il gioco consiste in una serie di sagome di personaggi noti che devono essere abbinare al loro nome. Ad ogni risposta esatta compare sullo schermo una brevissima biografia del personaggio e alla fine viene attribuito un punteggio in base al numero di risposte esatte.

COBBLESTONE FOR KIDS

La Cobblestone Publishing pubblica riviste per bambini e per adolescenti dai 7 ai 14 anni, ed ha creato in rete diverse pagine destinate ai bambini, che si trovano all'indirizzo <http://cobblestonepub.com/pages/kidmain.htm>

in cui propone, oltre ad articoli ed approfondimenti che possono essere di interesse per loro, anche svariate attività e la possibilità di pubblicare lettere e commenti.

Il grado di interattività degli esercizi proposti è piuttosto basso, e molte delle attività hanno un legame più o meno evidente con gli articoli pubblicati nella versione cartacea delle riviste, ma gli articoli proposti si prestano molto bene ad essere utilizzati per preparare esercizi di reading comprehension, in quanto gli argomenti sono originali ed il linguaggio è generalmente semplice.

4.5 Activities and games

Sicuramente una delle attività più gradite agli studenti, i "giochi" sono spesso utili anche come strumenti didattici, e la rete offre molte risorse in questo campo. Prenderemo quindi in esame in questo capitolo alcuni siti che offrano la possibilità di abbinare all'attività più propriamente didattica anche una dimensione ludica.

I giochi sono stati selezionati secondo un preciso criterio: per tutti, come vedremo, è possibile scegliere il livello di difficoltà. In questa opportunità sta proprio uno dei grandi vantaggi offerti dall'uso del computer in classe, cioè la possibilità di individualizzare la proposta didattica. Sia che sia l'insegnante a suggerire all'alunno di cimentarsi con un particolare livello, sia che sia l'alunno stesso a trovare, eventualmente anche per tentativi, il livello a lui/lei più congeniale, è comunque innegabile l'efficacia di un mezzo che mette tutti in grado di affrontare la stessa attività ma al proprio livello di competenza.

In base alle finalità che si prefigge ed in base all'età dei propri studenti, l'insegnante potrà poi scegliere di costruire un'intera lezione sul gioco, oppure di sfruttarlo come "riempitivo", nel caso in cui uno o più studenti finiscano in anticipo altre attività a loro assegnate.

BONUS, THE SUPERSITE FOR KIDS

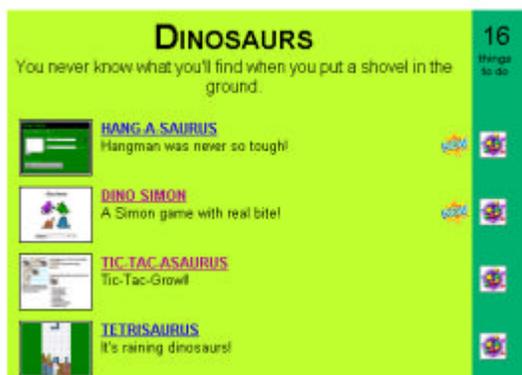
Il sito www.bonus.com, The Supersite for Kids, è un sito particolare, in quanto si propone sostanzialmente come un motore di ricerca specializzato in giochi per bambini e ragazzi. Ha una grafica colorata e vivace, e propone un ambiente di lavoro protetto: questo significa che i link proposti sono raggiungibili solamente attraverso Bonus, che le attività e le pagine sono attentamente vagliate e che si lavora comunque sempre all'interno della cornice offerta da Bonus, poiché, come sostengono i curatori, per ogni sito sono state scelte le parti della pagina che offrono le qualità grafiche o contenutistiche migliori. E' per questo che non è possibile uscire da Bonus ed entrare direttamente nel sito collegato, e raramente è possibile risalire al suo indirizzo URL. La Home Page



offre una serie di categorie di giochi cliccando sulle quali si arriva ad un indice con il titolo di ulteriori sotto-sezioni ed infine all'elenco dei giochi proposti per quella sotto-sezione. Cliccando poi su di un titolo specifico, viene offerta una prima spiegazione di come il gioco funziona e poi, con un ulteriore click del mouse si può iniziare l'attività. Per esempio, se si sceglie la categoria BRAIN, si arriva a queste sotto-categorie:



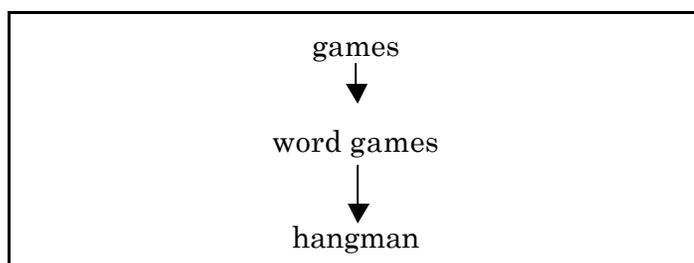
e cliccando su DINOSAURS si accede a questa lista:



Ma torniamo ora alla home page per seguire altri links interessanti. Cliccando su INFO (il penultimo tasto a destra sulla barra degli strumenti) si arriva ad una sezione dedicata principalmente agli adulti: in particolare cliccando su PARENTS/TEACHERS e quindi su TEACHERS CLICK HERE si arriva ad una pagina in cui i giochi sono elencati in base alla materia: Social, History, Science, Math, Languages, Quiz Whiz, Smart Fun, e una volta raggiunta la lista dei giochi, questi sono ulteriormente graduati in base alla fascia di età a cui sono rivolti. In questo modo la scelta delle attività, sulla base alle proprie esigenze, è notevolmente facilitata.

Riporterò qui di seguito un paio di esempi di giochi sul lessico, ma, come risulta ormai chiaro, le proposte del sito sono numerosissime.

Partendo dalla Home Page e seguendo questa catena di collegamenti:

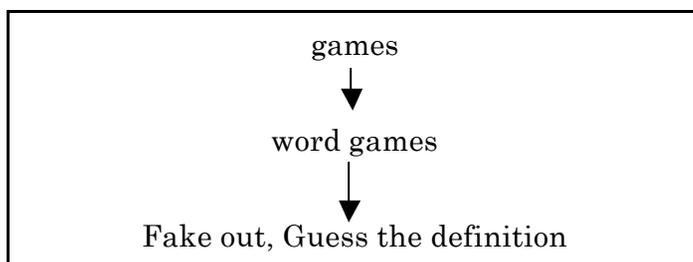


si arriva al gioco dell'impiccato. Per poter giocare, è possibile fare delle scelte, tenendo conto che, per default, vengono date le opzioni che qui sono sottolineate.

Le scelte sono le seguenti:
SCELTA DELLE PAROLE (dictionary): facili, difficili, frequenti, per categoria (frutta, nomi propri ...) ecc.
VELOCITA' (speed): 6, 3, 2 tentativi
DISEGNO (picture): faccia felice che si rattrista, seme che cresce.

Ritengo che questo gioco sia particolarmente utile come "gap filler": la maggior parte degli studenti, infatti, già lo conosce e non c'è quindi bisogno di dilungarsi in troppe spiegazioni ed inoltre è di semplice attuazione.

Partendo sempre dalla Home Page del sito www.Bonus.com, ma seguendo questo percorso:



Si arriva ad un gioco un po' più complesso: vengono proposte nove parole, divise in tre livelli di difficoltà: "K-2", "3-5", "6+" e cliccando su ognuna di esse vengono visualizzate 5 o 6 possibili definizioni, tra le quali bisogna scoprire quella corretta. Le parole vengono cambiate ogni settimana, ma viene anche offerto l'archivio dei giochi passati. Viene proposta anche un'altra attività: i ragazzi possono inventare, per altre parole date, la loro falsa definizione, e i curatori del gioco sceglieranno le definizioni più convincenti da sfruttare per giochi futuri. Nel caso venga selezionata la loro falsa definizione, gli studenti hanno la possibilità di verificare in quanti sono stati "ingannati" dalla loro invenzione, cioè in quanti giocatori hanno effettivamente scelto la loro definizione. Cliccando poi sull'icona "Teacher's Tips" è possibile leggere alcuni consigli su come usare quest'attività con la classe.

FIVE A DAY

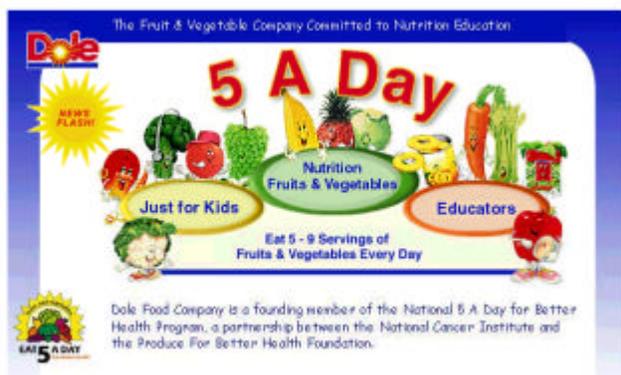
All'indirizzo www.dole5aday.com si trova un delizioso sito per bambini (americani), sponsorizzato dalla Dole ma sostenuto anche dal Dipartimento della Sanità e dei Servizi Sociali degli Stati Uniti e dall'istituto statunitense per la ricerca sul cancro. Lo scopo dichiarato è quello di incentivare il consumo di frutta e verdura da parte dei bambini, e vi si trovano divertenti attività e giochi che possono essere sfruttati durante la lezione di inglese.

In contemporanea alla connessione al sito, viene trasmessa un'allegria canzoncina, le cui parole sono le seguenti:

1 -2 -3 -4 - 5 A Day
That's the fruit and vegetable way
Eat 5 servings every day
Sing 5 A Day!

Fin dall'inizio, dunque, è possibile pensare ad utili attività di apprendimento.

La Home Page si presenta così:



Cliccando sulla prima sezione, Just for Kids, si accede alle attività per i bambini, divise in una zona di esplorazione, per cercare informazioni in maniera diretta; in una zona dedicata ai personaggi (come per esempio Amber Orange o Anthony Apple: ogni personaggio si presenta con un breve testo scritto

ma anche tramite un file audio, per cui è possibile ascoltarne la "voce"); in un'altra zona in cui cimentarsi con cruciverba e quiz; e nella zona delle canzoni, con testi e musica.

Cliccando sulla seconda sezione, Nutrition Fruit and Vegetables si accede invece all'enciclopedia online di frutta e verdura, che illustra i principi nutritivi ed i benefici apportati e fornisce numerose altre informazioni su ciascun vegetale.

Cliccando infine sulla terza sezione, Educators, si accede alla zona per insegnanti, ricca di materiali e spunti per condurre le proprie lezioni utilizzando questo sito.

Ho trovato di particolare interesse sia il materiale audio, sia l'illustrazione "The Exploding Pyramid", in cui è rappresentata la classica piramide dei principi nutritivi, ma basata sui rilevamenti condotti in relazione alle abitudini alimentari dei bambini americani: la piramide esplose verso l'alto, come un vulcano, poiché i bambini consumano troppi sostanze dolci e grasse. Questa illustrazione può essere sfruttata in diverse attività pluridisciplinari nell'ambito scientifico-nutrizionale.

FUN BRAIN



Fun Brain, che si trova all'indirizzo www.funbrain.com, è un sito molto ricco e variegato, che sostanzialmente presenta due nuclei tematici: una parte è dedicata ai giochi, l'altra ai quiz. Per accedere alla sezione dei giochi, basta cliccare sulla parola KIDS, e si otterrà una lista di giochi classificati per aree. L'area più interessante è quella definita WORDS, ed ecco una lista dei giochi che ritengo più utili per la lezione di inglese, ma non sono gli unici. Per ognuno di essi il giocatore può scegliere tra diversi livelli di difficoltà.

Words			
Grammar Gorillas	Spellaroo	Word Confusion	Stay Afloat
Spell Check	What's the Word	Word Turtle	Wacky Tales
Translator Alligator	Sign the Alphabet	Zine or Notionzee	The Floral Girls
Scramble Stars	Paint By Idioms	Rooting Out Words	

Grammar Gorillas: vengono mostrate delle frasi e lo studente deve decidere a quale categoria grammaticale appartiene la parola sottolineata;

What's the word: viene presentato un disegno, e lo studente deve cliccare sulla parola che lo definisce tra le quattro fornite;

Paint by idioms: vengono proposte delle frasi idiomatiche e lo studente deve scegliere la definizione giusta tra le quattro date. Per ogni risposta giusta, il disegno che accompagna questo gioco si arricchisce di colori e particolari.

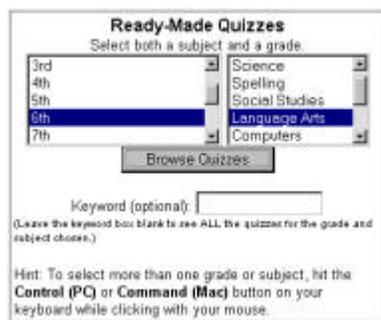
2 Bee or Nottoobee: le frasi presentate devono essere completate con la forma corretta del verbo essere;

The plural girls: bisogna scegliere il plurale corretto per ogni sostantivo proposto

Stay Afloat: una sorta di impiccato (vedi cap. 4 - Lezioni)

Il secondo nucleo a cui accennavo in precedenza ha il titolo di Fun Brain's Quizzies. Si tratta di una sorta di laboratorio (Quiz Lab) che contiene migliaia di quiz preparati da altri insegnanti, che possono essere ripresi ed utilizzati per le proprie classi. Questa sezione mette anche a disposizione un'area in cui preparare i propri quiz personalmente. Per poterne usufruire, è necessario registrarsi, fornendo il proprio indirizzo di posta elettronica, uno username ed una password. In sede di registrazione, verrà anche chiesto un codice di accesso per le proprie classi, che gli alunni dovranno digitare per poter fare i quiz scelti per loro.

E' possibile consultare i quiz in archivio mediante un sistema di reperimento basato sul livello di difficoltà e sull'età dei ragazzi a cui deve essere somministrato:



Ready-Made Quizzes
Select both a subject and a grade.

3rd	Science
4th	Spelling
5th	Social Studies
6th	Language Arts
7th	Computers

Keyword (optional):

(Leave the keyword box blank to see ALL the quizzes for the grade and subject chosen.)

Hint: To select more than one grade or subject, hit the **Control (PC)** or **Command (Mac)** button on your keyboard while clicking with your mouse.

Operate queste scelte, si arriverà ad una lista di quiz, eccone un esempio:



e quindi, scegliendo il quiz, si arriverà alla pagina che permette di adattare il testo ad una classe specifica. Nell'immagine è possibile vedere quali scelte è possibile operare.

Quiz Type Question and Answer	Quiz Name <input type="text" value="Our or Are"/> How many questions are in this quiz? (30 maximum) <input type="text" value="10"/>	Subject <input type="checkbox"/> Math <input type="checkbox"/> Social Studies <input type="checkbox"/> Science <input checked="" type="checkbox"/> Language Arts <input type="checkbox"/> Spelling <input type="checkbox"/> Computers <input type="checkbox"/> Music <input type="checkbox"/> Art <input type="checkbox"/> Foreign <input type="checkbox"/> Other Language									
Show answers to students? <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/> Yes, after each question (instant feedback) <input type="checkbox"/> Yes, but at end of quiz <input type="checkbox"/> Hide entire quiz from students until a later date	Instructions to print at the top of the quiz (optional): <input type="text"/>	Would you like the quiz results e-mailed to you? <input checked="" type="checkbox"/> Yes, every day <input type="checkbox"/> Yes, every week <input type="checkbox"/> No									
May we let others use your material? By submitting you give others that the work is original and not plagiarized <input checked="" type="checkbox"/> Yes <input type="checkbox"/> No Share with Another Class Let your other classes or colleagues use this quiz immediately. Share the quiz with another class or teacher whose username you know. On the next page, you will be asked for usernames of the other classes. <input type="checkbox"/>	Restrict Quiz Availability You can restrict when quizzes are available to your students. Leave blank to make them available all the time. <table border="0"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Date</td> <td style="text-align: center;">Time</td> </tr> <tr> <td>First Available:</td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Last Available:</td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table>		Date	Time	First Available:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Last Available:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	If you would like to use this quiz exactly as it is shown below, click here. You will be able to edit the instructions, quiz name, etc. (Everything in the green section) <input type="button" value="Import Quiz (No comments)"/> PRINT THIS QUIZ
	Date	Time									
First Available:	<input type="text"/>	<input type="text"/>									
Last Available:	<input type="text"/>	<input type="text"/>									

Your answers must match exactly in order to be credited as correct.

Fun Brain mostrerà agli studenti un quiz alla volta, la correzione dei quiz è automatica e l'insegnante riceverà una e-mail con i risultati riportati dai suoi studenti nello svolgimento del test.

5. Lezioni

5.1 Sing-Along: Ali Baba and his Camel

LIVELLO:	3°-5° anno ciclo primario
ABILITA':	parlare; leggere; copiare brevi frasi; imparare a memoria
OBIETTIVI/COMPETENZE:	esercitare la pronuncia, acquisire il ritmo e la musicalità della lingua; imparare nuovo lessico; spelling
DURATA:	Un'ora in laboratorio + follow-up in classe
STRUMENTI UTILIZZATI:	connessione a Internet, Real Download e Real Player (*), registratore di suoni; cuffie e microfono.
SITI UTILIZZATI:	http://www.pinetreebsa.org/hinds/songbook/songbook.htm

L'indirizzo indicato nella tabella porta ad una sezione del sito dei Boy Scouts americani (Boy Scouts of America: <http://www.pinetreebsa.org>).



Welcome to the Official web site
of the Pine Tree Council, BSA.

I curatori del sito hanno dedicato questa zona alle più popolari canzoni scout, un elemento molto importante nella vita comunitaria di questa famosa associazione fondata da Baden Powell. Tutte le canzoni sono presentate in un'unica pagina, e questo rende la consultazione particolarmente veloce; la maggior parte di esse, poi, è accompagnata da un file MIDI, cioè dall'accompagnamento musicale. Ascoltare la musica (la

* Real Download e Real Player sono programmi che si scaricano gratuitamente da Internet e, una volta installati, permettono di scaricare File audio di diversi tipi e poi riascoltarli.

versione non è cantata) è molto semplice: basta cliccare sull'icona rappresentante una piccola tastiera di pianoforte. E' sufficiente ascoltare la melodia un paio di volte per capire come le diverse canzoni devono essere cantate, in quanto sono ritmi molto semplici ed orecchiabili.

Ogni insegnante potrà scegliere la canzone che ritiene più adatta al proprio gruppo di alunni, in base alle esigenze del momento. Qui di seguito indicherò un possibile utilizzo della prima tra le canzoni proposte.

"Ali Baba's Camel", ha un testo breve e semplice, ed una musica ben ritmata e facile da imparare. Questo è il testo:

Ali Baba had a camel Camel's name was Ralph R-A-L-P-H R-A-L-P-H R-A-L-P-H And Ralph was his name.
--

La canzone viene cantata 6 volte, ogni volta si sostituisce una lettera dello spelling di RALPH con un battito di mani. La musica di accompagnamento al testo ripete la melodia sei volte, quindi è possibile cantarla tutta.

Prima di portare la classe in laboratorio, l'insegnante dovrà scaricare e salvare la musica e, volendo, anche il testo. Per scaricare la musica basta cliccare sull'icona della tastiera ed automaticamente si avvierà il programma Real Download e di seguito apparirà sullo schermo l'immagine di Real Player (simile ad un registratore): cliccando sul tasto PLAY  la musica partirà. Il file dovrà essere salvato (si può creare una cartella dal titolo English Songs e salvare il file con il nome Ali Baba's Camel) in una zona di condivisione per la rete del laboratorio: a questo punto gli strumenti sono già sufficienti per eseguire le attività con la classe. Volendo è possibile salvare anche il testo, usando il browser e cliccando su file, quindi "Salva con nome" (la pagina può essere salvata sempre nella cartella English Songs, con il nome Ali Baba's Camel's lyric), ma è possibile (e forse più pratico) utilizzare fotocopie del testo.

Una volta portata la classe in laboratorio, l'insegnante non dovrà più utilizzare il collegamento telefonico, ma

potrà utilizzare gli elementi scaricati e salvati precedentemente. Si distribuiranno fotocopie del testo e si farà ascoltare la musica della canzone dal proprio computer. Gli alunni proveranno a cantarla qualche volta in coro insieme all'insegnante e quando tutti si sentiranno sufficientemente sicuri si potrà iniziare l'attività individuale.

Ogni alunno aprirà dalla cartella English Songs il file Ali Baba's Camel e poi avvierà il programma "Registratore di Suoni", sullo schermo avrà così l'immagine di due registratori. Con "Real Player" potrà ascoltare la musica, con "Registratore di Suoni" potrà invece registrare la propria voce. E' bene, prima di iniziare l'attività vera e propria, invitare gli alunni a dare un nome al file di registrazione: in Registratore di Suoni cliccheranno su "file" e quindi su "Salva con Nome" e daranno al file il proprio nome: in questo modo l'insegnante potrà riascoltare gli alunni che vorrà, e gli alunni stessi potranno ritornare in un secondo momento su quei files per riascoltarli ed eventualmente modificarli.

Ora gli alunni dovranno indossare le cuffie, prendere il microfono ed avviare i due registratori: prima quello della musica e subito dopo quello per registrare; al momento giusto inizieranno a cantare, e la loro voce sarà registrata. Avendo l'aspetto di registratori, l'uso dei programmi è intuitivo: per ascoltare si cliccherà sul tasto PLAY , mentre per registrare si dovrà cliccare sul tasto RECORD . Riascoltandosi, potranno decidere di riprovare a cantarla meglio, oppure, se si riterranno soddisfatti, potranno invitare l'insegnante ad ascoltare la loro registrazione.

Come attività di rinforzo, si potrà infine chiedere agli alunni di ricopiare il testo della canzone sul proprio quaderno: in questo modo l'insegnante potrà riutilizzare le fotocopie per altre classi, evitando inutili sprechi, e gli alunni avranno fatto un ulteriore esercizio di ortografia.

Questo tipo di lavoro potrebbe essere svolto anche in un laboratorio linguistico particolarmente sofisticato, ma i vantaggi nell'uso del laboratorio di informatica sono svariati: innanzitutto non è necessario dover gestire tutte le cassette-alunni, con notevole risparmio di tempo e di denaro. Non è necessario avere cassette-master, risparmiando ulteriormente il tempo necessario a trovare il punto giusto del nastro in cui si trova l'attività di "karaoke" che cerchiamo. Infine, Internet

offre moltissimi testi di canzoni accompagnati da file MIDI, cosicché l'insegnante potrà scegliere tra un numero sicuramente maggiore di canzoni e testi rispetto a quelli offerti in nastro cassetta.

5.2 Stay afloat - gioca con le parole!

LIVELLO:	Dal terzo anno del ciclo di base
ABILITA':	Conoscenza dell'alfabeto, capacità di riconoscere grafemi
OBIETTIVI/COMPETENZE:	Ampliamento del lessico, ortografia
DURATA:	Un'ora
STRUMENTI UTILIZZATI:	Connessione ad Internet
SITI UTILIZZATI:	www.funbrain.com

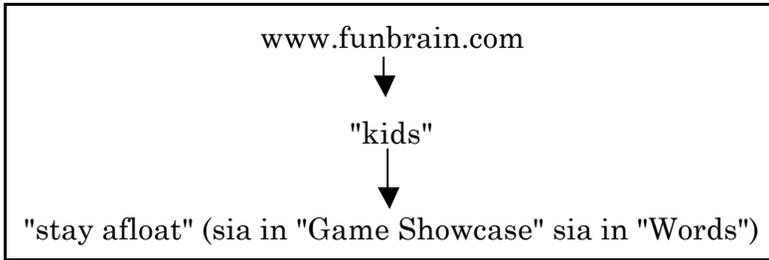
Il sito www.funbrain.com



offre un gioco molto simile all'impiccato, ma in cui, al posto della figura classica, viene visualizzata una nave su cui vengono caricati dei pesi ogni volta che la lettera che si propone non compare nella parola segreta. Al secondo tentativo sbagliato, vengono dati dei "clues" in forma di brevi frasi con definizioni della parola segreta. Se si pensa di aver capito la parola, è necessario scriverla nell'apposito spazio e cliccare sul pulsante "Guess": se la parola è corretta, è possibile passare ad un'altra. La grafica è simpatica, il gioco è immediato e ben conosciuto dai ragazzi e permette di ripassare o introdurre nuovo lessico in modo vivace e divertente.

Questo gioco può essere utilizzato in svariati modi, ed adattato alle esigenze che via via si presentano; una possibilità può essere la seguente.

Ogni computer deve avere almeno due alunni, si indica ai ragazzi il seguente percorso:



Il gioco propone diverse categorie di parole tra cui scegliere: animals (easy-hard), dinosaurs, geology, countries (easy-medium-hard), ecc. L'insegnante ne indica una per tutta la classe e gli alunni cominciano a giocare: man mano che indovinano una parola, la comunicano all'insegnante, che la scrive alla lavagna, con accanto una sigla che possa identificare da quali studenti è stata scoperta. Al termine dell'attività l'insegnante, oltre a proclamare il vincitore, cioè chi ha indovinato il maggior numero di parole, avrà a propria disposizione un buon numero di vocaboli, tutti appartenenti ad una stessa categoria, da spiegare o da riguardare. Naturalmente la lezione può proseguire in diverse direzioni: si può chiedere agli alunni di ricopiarle sul proprio quaderno con un disegno oppure con la traduzione accanto, si può chiedere di sceglierne alcune e costruirvi delle frasi, si può proporre un veloce test in cui gli alunni dovranno inserire le parole date accanto alla loro definizione (se avranno fatto attenzione ai clues dati durante il gioco, saranno avvantaggiati).

Inserisci le parole monkey . deer . porpoise accanto alla loro definizione:

- _____ : generally black fish similar to whales
_____ : small animal similar to man
_____ : ruminant animal that can run very fast

5.3 The Food Journal

LIVELLO:	Dal 3°-4° anno del ciclo di base
PRE-REQUISITI:	Conoscenza del simple present e del simple past
OBIETTIVI/COMPETENZE:	Parlare di abitudini, ampliare il lessico nell'area alimentare, tenere un diario delle proprie abitudini alimentari, compilare tabelle e disegnare grafici
DURATA:	4-5 ore
STRUMENTI UTILIZZATI:	Connessione a Internet, Real Downloader, casse acustiche (o eventualmente cuffie)
SITI UTILIZZATI:	www.dole5aday.com

L'attività che propongo si basa su di un "lesson plan" proposto dal sito www.dole5aday.com



nella sezione "Educators", ma adattato ad una classe di bambini italiani. La lezione originale pensata per bambini americani si pone i seguenti obiettivi: "insegnare agli studenti i benefici di mangiare 5 portate di frutta e verdura ogni giorno". Gli studenti sono tenuti a registrare la frutta e la verdura che mangiano ogni giorno per la durata di una settimana, in modo da poter paragonare i loro risultati con l'obiettivo di "5 al giorno", di poter calcolare la propria media e paragonarla con quella dei compagni.

Sfruttando gli spunti suggeriti, si può iniziare la lezione in classe, chiedendo agli alunni di ricordare quello che hanno mangiato o bevuto ieri. L'insegnante aiuterà i ragazzi fornendo il lessico legato all'ambito alimentare e scrivendolo alla lavagna. È anche possibile usare due colori diversi per differenziare frutta e verdura dagli altri alimenti. A questo punto si può distribuire questo foglio di lavoro:

FRUITS AND VEGETABLES I ATE YESTERDAY

NAME _____

What fruits and vegetables did you eat yesterday?

BREAKFAST: _____

LUNCH: _____

DINNER: _____

SNACK(S): _____

TOTAL: _____

Per calcolare il totale di portate, vengono suggeriti i seguenti parametri di riferimento:

One serving is: 1 piece of fruit 6 ounces of 100% fruit juice 1/2 cup of leafy greens like lettuce 1/4 cup dried fruit	Una portata è costituita da: 1 frutto 170 grammi di succo di frutta al 100% 1/2 tazza di insalata 1/4 di tazza di frutta secca
--	--

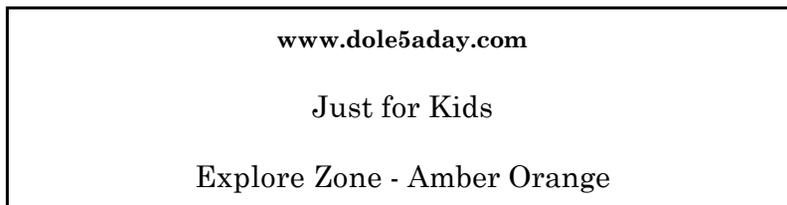
Dopo questa attività introduttiva, gli alunni vengono invitati a compilare la scheda per tutti gli altri giorni della settimana. Si può loro fornire una tabella di questo genere:

Name: _____							
WEEK: from _____ to _____							
	Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
Breakfast							
Lunch							
Dinner							
Snacks							
Total: _____							

La settimana seguente il materiale è pronto per poter svolgere l'attività di parlato, sollecitata da domande da parte dell'insegnante quali "How much fruit do you eat a day?" "How many vegetables?" "How much fruit do you eat a week?" "How many vegetables?" "Who eats more/less fruit than Marco?", ecc. Quando i dati sono stati sufficientemente discussi, ci si può

spostare in laboratorio, per svolgere qualche attività all'interno del sito.

Un primo percorso può prevedere la visione e l'ascolto di alcuni frutti e verdure che si presentano (a voce!), seguendo questi collegamenti:



Giungendo a questa pagina, si vedrà il disegno di un'arancia e si sentiranno le sue parole: "Hi! I'm Amber Orange, one of the most popular fruits in America", mentre accanto al disegno si può leggere un breve testo che presenta le proprietà del frutto e le zone in cui viene coltivato. Sotto il frutto si trova invece l'indice delle attività che si possono svolgere in relazione ad Amber Orange. Per i più piccoli, si potrebbe cliccare su "Amber's Coloring Page", in cui si trova un disegno di Amber Orange da colorare, accompagnato dalla scritta "I'm a great source of _____ C": se ne può stampare una copia per ciascun alunno e richiedere come compito di colorarla e completarne il titolo. Per i più grandi, invece, si può proporre un approfondimento (guidato dall'insegnante) nella pagina "Learn All About Amber Orange" e quindi chiedere loro di cimentarsi nel cruciverba, a cui si accede cliccando su "Solve Amber's Crossword Puzzle". Del cruciverba si può eventualmente stamparne una copia per ogni alunno e assegnarne la soluzione per compito.

5.4 Cast your vote!

LIVELLO:	dal 5°- 6° anno del ciclo primario
ABILITA':	lettura, parlato, scrittura
OBIETTIVI/COMPETENZE:	leggere grafici e statistiche, confrontarsi con i coetanei su temi di attualità
DURATA:	Un'ora divisa tra preparazione in classe e attività di laboratorio
MATERIALE UTILIZZATO:	collegamento ad Internet
SITI UTILIZZATI:	www.timeforkids.com

Sono numerosi i siti che propongono sondaggi a cui possono partecipare i navigatori della rete e che sono aggiornati in tempo reale, man mano che le persone votano; i sondaggi indirizzati ai bambini ed agli adolescenti riguardano generalmente i loro interessi e sono un utile strumento per riflettere su diverse tematiche e confrontarsi con coetanei da tutto il mondo, possono inoltre fornire utile materiale di conversazione ed anche spunti di discussione per un lavoro interdisciplinare con l'insegnante di italiano.

Intendo illustrare in questo capitolo il piano di una lezione che ho svolto con una mia classe di seconda media nell'anno scolastico 2000-2001, nel mese di maggio, nell'ambito delle manifestazioni organizzate dalla nostra scuola per la Settimana della Sicurezza.

Avvicinandosi le vacanze, la rivista telematica per ragazzi "Time for Kids"



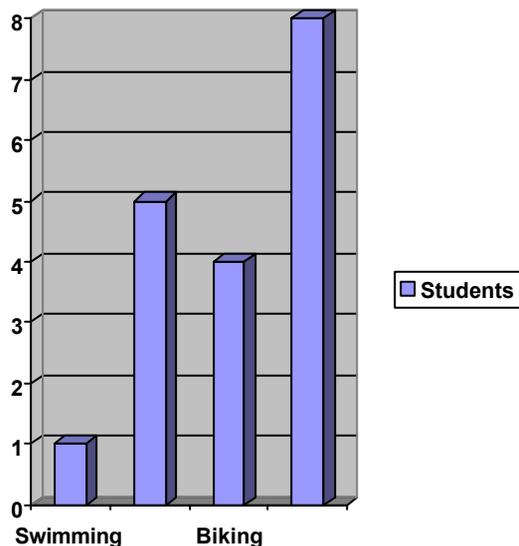
proponeva il seguente sondaggio:

Which of the following is the most dangerous summertime activity?

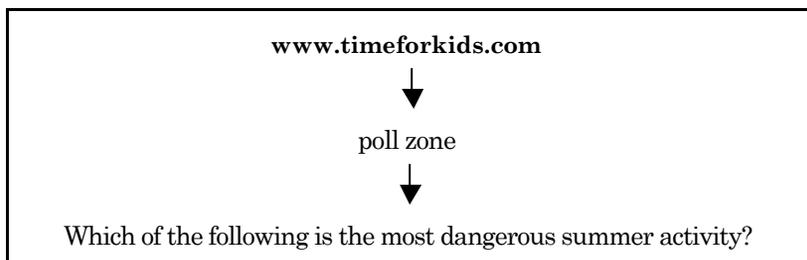
- Swimming/diving
- Rollerblading
- Biking
- Riding scooters or skateboards

VOTE

Prima di andare in laboratorio, ho posto la domanda ai ragazzi, ed ognuno ha fatto la propria scelta. Abbiamo quindi elaborato un semplice grafico che rappresentasse le scelte della classe:



A questo punto ci siamo spostati in laboratorio e ci siamo collegati con il sito: ho guidato i ragazzi passo passo attraverso i collegamenti per giungere fino alla sezione "Poll Zone" indicando alla lavagna il percorso in questo modo:



Appena votato, appare un grafico sul computer che rappresenta le percentuali delle scelte fatte dai ragazzi votanti da tutto il mondo: a questo punto il raffronto tra la propria classe e il resto dei votanti ha dato vita ad utili esercizi linguistici sull'uso dei superlativi: "the most dangerous activity

for most of the people is ..."; "our class think that X is the least dangerous activity ...", ecc.

Da qui, poi, cliccando sull'icona "read this story", siamo passati all'articolo che ha dato origine a questo sondaggio. Ho chiesto ai ragazzi di leggerne velocemente solo i primi due paragrafi: "A Summer Safety Campaign" e "Teddy Bear on Capitol Hill" con l'unico obiettivo di trovare una spiegazione per i due titoli. Abbiamo infine dato una breve scorsa alle percentuali sugli incidenti estivi che vedono coinvolti gli adolescenti, loro le hanno copiate sul quaderno e qui si è conclusa l'attività di laboratorio.

In precedenza, avevo fotocopiato la porzione di testo che abbiamo letto in laboratorio e ne ho assegnato la lettura dettagliata, accompagnata da un breve questionario, come compito per casa. Le informazioni e le riflessioni scaturite da questa attività sono state poi riprese dall'insegnante di italiano in un dibattito in classe.

5.5 Talking about the weather

LIVELLO:	6°-7° anno del ciclo primario; 1°-2° anno del ciclo secondario
PRE-REQUISITI:	conoscenza dei tre tempi verbali semplici (passato, presente e futuro); comparativi e superlativi
ABILITA':	leggere, parlare, prendere appunti
OBIETTIVI/COMPETENZE:	consultare un programma di previsioni in lingua inglese, scambiare informazioni sul tempo atmosferico, fare paragoni
SITI UTILIZZATI:	www.weather.com ; www.bbc.co.uk

Per introdurre l'argomento, si può partire raccogliendo dai ragazzi un po' del lessico che già conoscono. Uno tra i numerosi modi possibili è quello di chiedere loro di fornire vocaboli relativi al tempo atmosferico nelle diverse stagioni: l'insegnante li scriverà alla lavagna mentre loro li riporteranno sul loro quaderno.

Al termine dell'esercizio, ci si potrà collegare al sito www.weather.com



i ragazzi dovranno raccogliere informazioni sul tempo che farà a Londra oggi, domani e venerdì prossimo. Faranno poi la stessa cosa per quanto riguarda la loro città. Poiché le temperature massime e minime vengono date in gradi Fahrenheit, dovranno anche utilizzare uno strumento (che si trova sempre all'interno del sito) che permette di convertire i gradi Fahrenheit in gradi centigradi. Lavoreranno a coppie o a gruppi di tre, e dovranno svolgere i compiti assegnati in completa autonomia, senza suggerimenti da parte dell'insegnante. I gruppi che finiranno più presto, potranno collegarsi al sito www.bbc.co.uk,



e consultare la rubrica "weather forecast" per verificare se vi siano divergenze (e generalmente ce ne sono!) tra le due previsioni. Nel caso anche questa attività venga svolta a tempo di record (c'è sempre il gruppo "forte" in informatica), potranno continuare a consultare altre rubriche all'interno della BBC. Il materiale raccolto da ogni gruppo verrà sfruttato durante le lezioni successive per fare esercizi di parlato, paragonando le previsioni con il tempo reale, paragonando il tempo a Bologna e quello a Londra, ecc. Poiché si avrà a disposizione la temperatura ed il tempo in più giorni, si potranno fare esercizi in cui utilizzare i tempi verbali presenti, passati e futuri.

Viene qui di seguito presentata una possibile scheda di lavoro.

STUDENT: _____ CLASS: _____ DATE: _____

TALKING ABOUT THE WEATHER

Fill in the following table:

YOUR TOWN:	FORECAST TEMPERATURES: today:	
	tomorrow:	
	on Friday next week:	
WEATHER FORECAST: today:	tomorrow:	
	on Friday next week:	
LONDON:	FORECAST TEMPERATURES: today:	
	tomorrow:	
	on Friday next week:	
WEATHER FORECAST: today:	tomorrow:	
	on Friday next week:	

5.6 Halloween

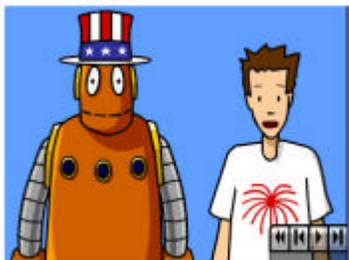
LIVELLO:	6°-7° anno del ciclo primario
ABILITA':	ascolto e lettura
OBIETTIVI:	migliorare le competenze di comprensione orale e scritta
DURATA:	2 ore, anche non continuative
STRUMENTI UTILIZZATI:	connessione ad Internet
SITI UTILIZZATI:	www.brainpop.com

L'attività che propongo in relazione a questo sito non è semplice, ma, con qualche aggiustamento, può essere adattata al livello della classe.

Il sito Brain Pop all'indirizzo www.brainpop.com



offre una lunga lista di filmati sui più svariati argomenti, principalmente di carattere scientifico (il corpo umano, la terra ecc.) ma non solo (ve ne sono sulle olimpiadi, il nuovo anno, le elezioni negli Stati Uniti). Si tratta di brevi animazioni in cui un ragazzo, Tim, espone l'argomento, mentre un amico robot, Moby, si muove sullo sfondo ed illustra ciò che l'amico sta spiegando.



Ho scelto come esempio Halloween, ma naturalmente la tipologia di attività proposte possono essere usate anche per gli altri filmati.

BEFORE WATCHING

Il filmato è indirizzato a ragazzi di madre lingua inglese, perciò è necessario proporre ai propri studenti delle attività che introducano il lessico utilizzato ed eventualmente anche intere frasi, in modo da facilitare la comprensione. Halloween è una festività ormai nota, ed anche diversi vocaboli inglesi collegati ad essa sono diventati di uso comune, perciò con un'attività di

brainstorming si dovrebbe riuscire ad enucleare queste parole chiave:

witches - goblins - October 31st - Celtic Druid Festival
trick or treating - pumpkins - disguise - scary costumes
evil spirits

A questo punto, si può dettare o far copiare dalla lavagna questa filastrocca, che è recitata all'inizio del filmato:

HALLOWEEN POEM

Goblins are green
Witches are scary
Wear a costume
Or you'll grow hairy!

Riuscendo a comprendere senza difficoltà almeno l'inizio, gli alunni potranno affrontare l'attività con maggior tranquillità.

WHILE WATCHING

Per accedere al filmato scelto, indicate agli alunni il seguente percorso:

www.brainpop.com
↓
pick a movie (scende un menù a tendina)
↓
Halloween (è verso il fondo)

Mentre guardano il filmato una prima volta, si può chiedere loro di decidere se queste frasi sono vere o false:

1. Halloween dates back to 100 years ago.
2. It originated from a single celebration and only one culture.
3. The Celtic Druid Festival was called Samhain.
4. Goblins and witches are good spirits.
5. The Roman Empire conquered the Celts in 143 AD.
6. The Roman festival of Pomona celebrated the harvest.

7. The immigrants to America used pumkin lanterns instead of potato lanterns.

Se si analizzano le frasi prima di visionare il filmato, si faciliterà la comprensione; se invece si desidera mettere alla prova le capacità di comprensione e di inferenza dei ragazzi, si può tenere questa attività per dopo.

I tasti virtuali visualizzati in basso a destra del piccolo schermo in cui il filmato è trasmesso, permettono di fermarlo, riprenderlo dal punto in cui si era fermato, riportarlo all'inizio o riportarlo al "capoverso" precedente. I ragazzi, quindi, possono ascoltarlo anche più volte e risentire una frase finché non riescono a capirla correttamente.

AFTER WATCHING

Come attività conclusiva, si può utilizzare il questionario a risposta multipla che accompagna ogni filmato di questo sito: i quiz vengono presentati singolarmente, e la risposta degli studenti viene commentata con i messaggi "Correct" oppure "Wrong: Please Try Again". Utilizzando alcune delle risposte date, i ragazzi possono scrivere un breve testo su Halloween, che potrebbero poi imparare e ripetere.

Ecco un possibile testo:

Halloween's roots date back to 2000 years ago, when the Druids celebrated the festival of Samhain. Later the Romans added their Autumn Festival to the celebration of Samhain. The most popular Halloween costume is the Sheet Ghost. Trick-or-treating is said to have begun with the belief that spirits will knock on your door asking for food.

Eccone invece una versione con spazi da riempire:

Halloween's roots date back to _____ years ago, when the Druids celebrated the _____ of Samhain. Later the Romans added their _____ Festival to the celebration of Samhain. The most popular Halloween _____ is the Sheet Ghost. Trick-or-treating is said to have begun with the _____ that spirits will knock on your door asking for _____.

6. Tabella dei siti

Cerchi informazioni su ...	Allora vai al sito ...	Che si trova a questo indirizzo ...
Imparare ad usare Internet	Infohiway	http://www.infohiway.com
	Net.lingo	http://netlingo.com
	Net magazine	http://netmag.co.uk
	Village on line	http://www.vonl.com
	Wrb novice	http://webnovice.com
	Ask the Surf Guru	http://www.zdnet.com/yil/content/surfschool/guru/gurutoc/html
Associazioni professionali	Internet for kids	http://www.burlco.lib.nj.us/Classes/Intforkids
	IATEFL	www.iatefl.org
	JALT	www.jalt.org
	TESOL	www.tesol.edu
Giornali e riviste per insegnanti di inglese	LEND	www.mclink.it/assoc/lend/
	ELT news & views	www.eltnewsandviews.com.ar
	Internet TESL journal	www.aitech.ac.jp
	JALT CALL	www.jaltcall.org
	The language teacher on line	http://langue.hyper.chubu.ac.jp/jalt/pub/tlt
	TESL-EJ	http://www-writing.berkeley.edu/TESL-EJ
Siti utili per l'insegnamento dell'inglese	TESOL journal/quarterly	www.ncbe.gwu.edu/pubs/magz
	BBC World Service	http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish
	Linguistic Funland	http://www.linguistic-funland.com
	Dave Sperling's ESL cafe	http://www.eslcafe.com
	British Council	www.learnenglish.com
	Comenius English Language Centre	www.comenius.com
EF	www.englishtown.com	

Quotidiani in lingua originale	atalo Newspapers	www.onlinenewspapers.com
	The world Press	www.theworldpress.com
Organizzazioni internazionali	Greenpeace	www.greenpeace.org
	Greenpeace Kids' Club House	http://www.greenpeaceusa.org/green/clubhousetext.htm
	Rainforest Alliance	http://www.ra.org
	Rainforest Alliance's Web Site for Kids	http://www.ra.org/kids&teachers/kids/forogpond/index.html
	WWF	http://www.worldwildlife.org
	WWF for kids	http://www.worldwildlife.org/fun/kids.cfm
	Oxfam	http://www.oxfam.org.uk
	Oxfam for kids	http://www.oxfam.org.uk/coolplanet
	UNICEF	http://www.unicef.org
	UNICEF for kids	http://www.unicef.org/young
	UNO	http://www.uno.org
	United Nations Cyber School Bus	http://www.un.org/Pubs/CyberSchoolBus/index.html
	Young Commonwealth	http://www.youngcommonwealth.org
Testi classici in versione integrale	Alex catalogue of Electronic Tests	http://sunsite.berkeley.edu/alex
	Bibliomania	www.bibliomania.com
	The Internet Public Library	www.ipl.org
	Project Gutenberg	www.propmo.net/pg
	Luminarium	www.luminarium.org/lumina.htm
Testi di canzoni	Big Lyrics	www.biglyrics.com
	The international Lyrics Server	http://www.lyrics.ch

Testi e musica per bambini	Lidwina's Disney Song Collection	http://www.geocities.com/Broadway/Stage/7840/intro.htm
	Fun songs	www.funsongs.com
	Children's Music	http://www.geocities.com/EnchantedForest/Glade/7438/index.html#Favorite
Rime, conte, canzoncine	Grandpa Tucker's Rhymes	http://www.night.net/tucker
	Enchanted Learning	http://www.enchantedlearning.com/Rhymes.html
Enciclopedie	Encyclopedia	http://www.encyclopedia.com
	Funk and Wagnallas knowledge centre	http://www.funkandwagnalls.com
Dizionari	Wordsmyth	www.wordsmyth.net
	The Merriam-Webster Online Dictionary	www.m-w.com
	Plumb Design Visual Thesaurus	http://www.plumbdesign.com/thesaurus
Biografie di persone famose	Biography	www.biography.com
Siti per l'aggiornamento	Didaweb	www.didaweb.net
	<u>Lingu@net</u> Europa	www.linguanet-europa.org
	European Schoolnet	http://www.en.eun.org
	Education Place	www.eduplace.com
	Teacher vision	http://teachervision.com