

Gruppo Nazionale Informatica del Movimento di Cooperazione Educativa

Presentazione

Il *GNI* è formato da insegnanti che operano prevalentemente nella scuola dell'obbligo, realizzando individualmente o in gruppo esperienze, ricerche e sperimentazioni che utilizzano risorse informatiche per affrontare problemi educativi e didattici.

In accordo con la prospettiva pedagogica del Movimento di Cooperazione Educativa (1), del quale il GNI fa parte, la direzione della ricerca e l'interesse per le nuove tecnologie sono rivolti, più che a promuovere una semplice modernizzazione delle attività didattiche, a rendere tali attività più vicine alla realtà psicologica e culturale dei bambini e dei ragazzi.

I principali strumenti mediante i quali il GNI realizza o ha realizzato le sue finalità sono:

- Il bollettino ***FOGLIacci dinAMICI***, ora sospeso, che ha pubblicato dal 1985 al 1996 esperienze e riflessioni sull'utilizzo di tecnologie informatiche nella scuola di base.
- Gli stage di formazione e ricerca, dove annualmente viene esplorato un tema, un ambito, una prospettiva di utilizzo didattico delle tecnologie informatiche.

A. PERCORSI DI RICERCA E PRODOTTI ELABORATI DAL GRUPPO

- **1983 Stage teorico - pratico di informatica** (Celleno (VT), dal 30 giugno al 5 luglio).

E' l'avvio della riflessione sulle potenzialità del computer in didattica presso la scuola di base.

- **1984 Stage di II livello di informatica** (Trieste, dal 7 all'11 luglio).

E' l'avvio della riflessione sulle potenzialità del micromondo LOGO in didattica.

- **1985 STAGE SU IL CALCOLATORE TRA VIDEOGIOCO E DIDATTICA** (Calalzo (BL), dal 26 al 30 aprile)

In questo stage si è cercato di fare i conti col fenomeno 'videogames', valutando sia ciò che appartiene al mondo dei ragazzi, in quanto puro gioco; sia ciò che può entrare nel mondo della scuola, in quanto sistema di conoscenze: il videogioco come microstoria, da un lato, e il videogioco come progetto modello di una realtà, dall'altro. Gli atti sono stati pubblicati su: *Compuscuola* (anno 2 n.4) e *Cooperazione educativa* (1985 n.12) e nel volume *MECCANICO O INTELLIGENTE, risorse informatiche e problemi dell'educare*, Quaderni MCE, La Nuova Italia 1988.

- **1985 STAGE SU IMPIEGO DIDATTICO DEL LINGUAGGIO LOGO** (Mongreno (TO), dall'8 al 10 luglio)

E' la continuazione della riflessione sulle potenzialità del micromondo LOGO in didattica dopo un anno di sperimentazione a scuola.

- **1986 STAGE SULLA SIMULAZIONE LOGO** (Riccione (FO), dal 27 aprile al 1 maggio)

Questo incontro è l'ideale prosecuzione dello stage sui videogiochi per quanto riguarda l'uso dei modelli nella progettazione e organizzazione della conoscenza. Abbiamo cercato la risposta ad alcune domande di partenza: cosa significa conoscere attraverso modelli, interagire con una simulazione, progettare una simulazione. Gli atti sono stati pubblicati su: *FOGLIacci dinAMICI* (1986 n. 3) e *Cooperazione educativa* (1987 n.5).

- **1987 STAGE SU RISORSE INFORMATICHE PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA** (Riccione (FO), dal 1 al 5 maggio)

In questo stage abbiamo esplorato gli intrecci tra Informatica ed Educazione Linguistica. I gruppi di lavoro si sono occupati di: scrittura, stampa e uso del wp, progettare e scrivere giochi d'avventura,

riflessione sulla lingua e modelli informatici. Gli atti sono stati pubblicati su: *FOGLIacci dinAMICI* (luglio 1987).

• **1987 STAGE SU COMPUTER E SCUOLA DI BASE: ESPERIENZE A CONFRONTO** (Sulzano (BS), dal 6 all'8 dicembre)

E' il secondo incontro di confronto su ciò che si sta realizzando nella scuola di base all'interno del progetto "100 SCUOLE" avviato dal gruppo in collaborazione con la Commodore. Alcune esperienze presentate allo stage sono stati pubblicate su: *FOGLIacci dinAMICI* (1988 n. 11).

• **1988 STAGE SU LOGO E MICROMONDI** (Riccione (FO), dal 28 aprile al 1 maggio)

Questo quarto incontro si e' occupato di Logo oltre la tartaruga. Sono state proposte e realizzate esperienze su: uso dei folletti nella realizzazione di storie animate, esplorazione dei rapporti tra matematica e musica, costruzione ed uso di strumenti per generare modelli di testo (la fiaba e il racconto giallo). Gli atti sono stati pubblicati su: *FOGLIacci dinAMICI* (dicembre 1988)

• **1989 INFORMATICA E METODO NATURALE** (Ostia (RM), dal 4 al 7 maggio)

E' l'incontro con Paul Le Bohec e il suo "*metodo naturale*". Assieme a lui, si è cercato di verificare tale metodologia didattica applicata al rapporto con la "*macchina*" e alla sua *interfaccia software*.

• **1990 IMAGO TRA VIDEO E COMPUTER. Riflessioni epistemologiche tra analogico e digitale** (Mestre - Venezia, dall'8 al 10 dicembre)

Qui si sono analizzate le possibilità in campo didattico ed educativo dell'incontro tra i vari codici di comunicazione (multimedialità) che si stava aprendo attraverso il computer.

• **1992 EDITORIA ELETTRONICA A SCUOLA** (Verona, dall'8 al 9 maggio)

E' il momento di confronto di esperienze, di approfondimento del significato di "editoria a scuola" e di aggiornamento rispetto agli strumenti (dal word processor al desktop publishing)

• **1993 Area Umanistica e Strumenti Informatici per PENSARE, GIOCARE, COMUNICARE. Scrittura e videoscrittura. Conoscenza e ipertesti. Giochi linguistici.** (Carpi (Ma), dall'1 al 3 aprile)

E' lo stage che cerca di far incontrare il linguista con l'informatico e i suoi strumenti per offrire i frutti di un percorso di ricerca ormai decennale attraverso il confronto e l'intreccio con quanto emerso in altre realtà che hanno operato parallelamente nello stesso campo (ITD-CNR di Genova, CIRED dell'Università di Venezia, CIDI di Torino, LO SPECCHIO DI ALICE di Milano, Gruppo Nazionale Lingua del Movimento di Cooperazione Educativa).

• **1994 GIOCHIAMOCI LA SCUOLA 1: GIOCHI DI RUOLO E DI SIMULAZIONE** (Verona, dall'11 al 13 marzo).

Questo stage ha esplorato le possibilità didattiche offerte da diversi tipi di risorse (giochi di ruolo, giochi di simulazione da tavolo e su computer), caratterizzate dal rilievo assunto da due specifici elementi: l'interazione sociale e la presenza di un modello.

• **1995 GIOCHIAMOCI LA SCUOLA 2: GIOCHI A SFONDO NARRATIVO** (Reggio Emilia, dal 21 al 23 aprile)

E' uno stage sull'intreccio tra lettore attivo, scrittore creativo e uso di strumenti informatici per realizzare storie d'avventura.

• **1996 STAGE SU MAPPE, RETI, NAVIGAZIONE** (Salerano (TO), dal 22 al 24 marzo)

E' uno stage dedicato alle suggestioni e interazioni tra mappe concettuali, organizzazione ipertestuale e navigazione in Internet.

• **1997 STAGE SU EFFETTI SPECIALI E MAGICHE VISIONI ovvero LA MULTIMEDIALITA' TRA IMMERSIONE E RIFLESSIONE** (Mestre - Venezia, dal 21 al 23 febbraio)

E' uno stage per conoscere e ragionare sulle possibilità didattiche offerte dalle nuove tecnologie multimediali

- **1998 STAGE TRA GUTENBERG E LUMIERE: NUOVE TECNOLOGIE, NUOVE TIPOLOGIE, NUOVE PEDAGOGIE** (Staranzano (GO), dal 20 al 22 marzo)

E' uno stage per riflettere sul ruolo dell'insegnante nella scuola multimediale, sulle risorse offerte dalla rete e sugli strumenti multimediali offerti dal mercato.

- **1999 REALTA' VIRTUALE, COOPERAZIONE REALE strumenti ed esperienze per il lavoro cooperativo in rete** (Macerata, dal 19 al 21 marzo)

E' uno stage per conoscere e utilizzare le possibilità offerte dalle nuove tecnologie della comunicazione (Internet) per conoscere e farsi conoscere; promuovere la partecipazione al sito del Gruppo Nazionale Informatica mettendo a punto strumenti e progetti per realizzare la cooperazione educativa; concretizzare progetti di cooperazione educativa.

- **2000 Realtà virtuale, cooperazione reale: MECCANICO O INTELLIGENTE? Risorse informatiche per l'educazione scientifico-tecnologica e non solo ...** (Pinerolo (TO), dal 7 al 9 aprile)

Le finalità possono essere così riassunte:

1. conoscere e ragionare sulle possibilità didattiche offerte dalle nuove tecnologie multimediali con particolare attenzione all'ambito dell'educazione scientifico-tecnologica;
2. offrire una visione unitaria di scienza e tecnologia per creare un modello culturale che unisca teoria e pratica.

E' uno stage che cerca quindi di offrire tre proposte concrete per la realizzazione del Progetto SeT attraverso:

1. Conoscere, valutare, utilizzare un ambiente virtuale in cui si può simulare attivamente fenomeni scientifici, creare dei modelli semplificati di ciò che si osserva nella realtà, visualizzare e comunicare i risultati delle ricerche e delle esperienze attraverso l'utilizzo di diverse tecnologie multimediali: testi, immagini, suoni, filmati.
2. Conoscere, valutare, utilizzare un ambiente di sperimentazione con i robots attraverso la loro costruzione e la loro programmazione.
3. Utilizzare gli ambienti proposti come terreno concreto per una metariflessione sul metodo di lavoro in quanto strumenti per costruire modelli mentali e quindi terreno per fare delle ipotesi, provarle, ragionarci su, capire cosa non funziona, sperimentare soluzioni alternative imparando a "*risolvere problemi*".
4. Utilizzare, navigare, operare in Internet per la ricerca e lo scambio di dati.
5. Presentare e far conoscere progetti di ricerca di rilevanza nazionale nel campo della didattica delle Scienze e di "laboratori in rete".

- **2001-2005 Stage interni di studio e ricerca su LINUX e sulla sua usabilità a scuola e sulle PIATTAFORME COLLABORATIVE.**

Segnano un cambiamento di ruolo degli incontri nazionali. Si inizia infatti a privilegiare soprattutto i bisogni di ricerca-azione del Gruppo. Continua comunque l'attività di formazione ma a livello locale in collaborazione con la/e scuola/e coinvolta/e.

- **2001 Micromondi dalle materne alle medie: prospettive di utilizzo nei vari ordini di scuola** (Carpi (MO) dal 13 al 14 gennaio)

E' il punto della situazione nel campo che parte dal LOGO ed arriva alla ROBOTICA. Oltre all'incontro con varie esperienze si cerca di ampliare il campo di impiego di Micromondi anche in altri campi come la costruzione di videogiochi.

- **2001 Lavoro collaborativi: la gestione di un sito. Ipotesi di sito "a più mani"** (Lonigo (VI) dal 23 al 24 giugno)

Stage interno di studio e di ricerca. Si cerca di riflettere sul fallimento dei “siti internet scolastici” come punto di incontro collaborativo e iniziare a “sondare” le varie proposte ed esperienze che iniziano a presentarsi attraverso la comparsa dei “portali” o dei “software collaborativi”.

- **2002 Incontro su Linux-1 (Pinerolo (TO) dal 23 al 24 febbraio)**

Stage interno di studio e di ricerca. E' un incontro di condivisione delle esperienze maturate all'interno del GNI e di approfondimento anche con l'aiuto di alcuni componenti del LUG (Linux Users Group) torinese.

- **2003 Incontro su Linux-2 (Mestre (VE) dal 21 al 22 marzo)**

Stage interno di studio e di ricerca che continua il discorso avviato a Pinerolo.

- **2004 WORKSHOP SU LINUX E L'OPEN SOURCE NELLE SCUOLE** (Mestre - Venezia, dal 13 al 14 febbraio)

E' uno stage nazionale per far conoscere e utilizzare le possibilità offerte dal software open source a scuola.

- **2004 Wiki & C: nuovi strumenti per una didattica cooperativa - 1: Web publishing con Blog e Wiki** (S. Martino in Rio (RE), dal 11 al 12 dicembre)

Stage interno di studio e di ricerca che cerca di capire come funziona un blog e un wiki e le loro potenzialità didattiche.

- **2005 Wiki & C: nuovi strumenti per una didattica cooperativa – 2: Il portale della Scuola Elementare Nino Costa** (Pinerolo (TO), dal 26 al 27 febbraio)

Stage interno di studio e di ricerca. L'incontro è con un'esperienza concreta di utilizzo di un portale all'interno di una scuola, la Nino Costa di Pinerolo, sia dal punto di vista tecnico (come si fa a lo si realizza, le difficoltà i problemi ... l'organizzazione) e didattico (che cosa se ne fa di un portale)

- **2005 Wiki & C: nuovi strumenti per una didattica cooperativa – 3: SCUOLE SENZA FRONTIERE** (Castelvetro (MO), dal 22 al 23 ottobre)

E' uno stage per incontrare l'esperienza in atto su Internet attraverso il portale www.scuolesenzafrontiere.org e quindi conoscere e utilizzare le possibilità offerte dalle piattaforme collaborative DOTNETNUKE e CMAP TOOLS sia come scuole che come Gruppo Nazionale Informatica.

B. PUBBLICAZIONI DEL GNI

R. Didoni e M. Sala, *MECCANICO O INTELLIGENTE*, risorse informatiche e problemi dell'educare,

Quaderni MCE, La Nuova Italia 1988.

Gruppo Nazionale Informatica - Quaderni di informatica:

- Pensare, giocare, comunicare con LOGOWRITER
- Pensare, giocare, comunicare con gli IPERTESTI
- Handicap e nuove tecnologie: Vivere liberi sulle ruote di un computer?
- Iper testi tra il dire e il fare ... ESPERIENZE SCOLASTICHE

FOGLIacci dinAMICI, trimestrale del Gruppo Nazionale Informatica, dal 1985 al 1996 *spazio di confronto, strumento di circolazione di materiali per l'informatica a scuola*

C. SOFTWARE PRODOTTO DAL GNI-MCE

- *Rapafraasi*: gioco linguistico

- *Catene di parole*: gioco logico-linguistico
- *Ulisse*: programma per la generazione di ipertesti-ipermedia
- *Storie infinite e Mille storie*: programmi per la realizzazione di libri game e giochi d'avventura.

1 Il Movimento di Cooperazione Educativa si ispira alla pedagogia popolare di Freinet ed è soggetto qualificato per la formazione della scuola ai sensi del DM 177/2000 con decreto del 25/5/2002.