

Risorse per la Scuola Primaria: il DivertiPC (con una guida)

DI GIUSEPPE MARUCCI

Bambini, insegnanti e genitori coinvolti nell'uso di uno strumento didattico di tipo nuovo

Allo scopo di realizzare iniziative per sostenere i processi di trasformazione in atto nella scuola italiana è stata creata una Commissione Tecnica per elaborare proposte operative finalizzate all'utilizzazione di materiali e trasmissioni relativi all'insegnamento/apprendimento dell'area tecnologica e informatica e per verificarne la rispondenza con i piani di studio, azioni e obiettivi elaborati dal Ministero anche avvalendosi dell'utilizzazione del mezzo televisivo e di altre Tecnologie messe a disposizione dalla RAI. Ecco quanto è emerso dai lavori della Commissione.

DivertiPC e Divertinglese: differenze

Si pone l'attenzione sul fatto che l'Inglese è insegnato dal docente di Inglese mentre l'Informatica è insegnata dal docente di "Tecnologia e Informatica". Tutto questo è attenuato dalla trasversalità delle discipline nel primo biennio

delle elementari e dal fatto che "Tecnologia e Informatica" rientra nell'insegnamento delle macroaree obbligatorie nella scuola primaria. Per quanto riguarda il contenuto delle trasmissioni si potrebbero riutilizzare esperienze e/o progetti sperimentali che fanno riferimento anche a produzioni specifiche (vedi ad esempio materiali prodotti nell'intesa MIUR-ANIAT) e integrarli.

Tra DivertiPC e Divertinglese ci sono dei punti in comune quali il *target* e la scansione dei tempi per cui gli stessi possono essere mutuati nell'Informatica. C'è una inversione però per quanto riguarda il ruolo della televisione e del computer: infatti mentre per il Divertinglese l'uso della televisione è primario ed è secondario quello del computer, nell'Informatica avremo l'uso del computer come strumento primario (*e-learning by doing*) e la televisione per la comunicazione sulle attività di uso del PC.

Nel ribadire che l'Informatica appartiene a un'area a sé stante, distinta dall'Inglese, si suggerisce di mettere in rilievo anche questo abbinamento. La Tecnologia riguarda l'esplorazione degli oggetti e del mondo costruito (impianti, oggetti ecc.) anche attraverso semplici manipolazioni degli allievi, mentre l'Informatica riguarda il particolare mondo della Informazione e della Comunicazione. Pertanto è da escludere qualsiasi presentazione che possa dar adito a una subordinazione dell'insegnamento dell'Informatica all'insegnamento dell'Inglese.

La percezione di subordinazione può essere il punto debole di tutto l'impianto RAI relativo all'Informatica. Anche lo stesso nome DivertiPC non deve creare queste subordinazioni. Si fa presente però che è comunque necessario introdurre il concetto di "prodotto ponte": si tratta di introdurre una "capsula" di alcuni minuti di Comunicazione del DivertiPC all'interno della Comunicazione *Broadcasting* del Divertinglese.

Viene evidenziata inoltre la necessità di identificare e stabilire quali saranno i *Tutor* di Informatica (circa 100): i *Tutor* del percorso B del progetto MIUR FORTIC sarebbero quelli più adatti per la Formazione sul materiale RAI.

Metodologia apprendimento/insegnamento

Riflettendo sul posizionamento dal punto di vista didattico, nella proposta fatta agli studenti del 1° ciclo (monoennio e biennio), il DivertiPC non solo deve essere rivolto al docente ma anche al genitore e, nello stesso tempo, principalmente rivolto al bambino in modo che egli possa apprendere divertendosi: se è DivertiPC dovrà avere anche lo scopo di familiarizzare e alfabetizzare alle nuove tecnologie.



Si ribadisce l'importanza dell'idea dell'inserimento dell'informatica aperto anche alla famiglia

Sul prodotto occorre pensare a materiali che considerino anche l'operatività (prendere carte, ritagliare ecc.).

Inoltre altri tre elementi da considerare sono: la scrittura, l'aspetto logico-matematico e la comunicazione. I bambini che di fatto vengono scolarizzati vivono spesso le regole come coercitive. Bisogna pertanto veicolare anche una serie di contenuti attraverso l'acquisizione dell'uso del computer, appresi interattivamente e precedentemente.

Si ribadisce il fatto che molto o quasi tutto è inserito nei vari siti Internet già esistenti, quindi bisogna adottare dei principi di intervento che prevedano la gradualità e la dinamicità: ad esempio un metodo efficace è quello di non mettere tutto e subito nel sito ma introdurre gradualmente giochi (gradualità) che, in base all'indice di gradimento, possono essere ulteriormente sviluppati o eliminati (dinamicità).

Si suggerisce, per esempio, l'album da colorare o attività simile, il labirinto, il "vero/falso". Si può così innescare una creatività a livello di composizione iconica e di scelte cromatiche e successivamente andare avanti su questa linea per svilupparla; analogamente il labirinto e il "vero/falso". Il concetto è che i bambini creano e noi possiamo aggiustare il tiro proprio mediante questa interazione. Questa è la differenza principale con la "piattaforma Puntotuo INDIRE" che è rivolta prevalentemente ai docenti.

Si rileva che l'inserimento del genitore nella dinamica insegnamento-apprendimento è un elemento significativo della riforma ed è particolarmente opportuno evidenziarlo. Si ribadisce l'importanza dell'idea dell'inserimento dell'Informatica aperto anche alla famiglia: pertanto il prodotto non è strettamente "scolastico" ma deve essere rivolto anche alla famiglia, poiché il bambino riceve messaggi educativi da entrambi i soggetti (famiglia e sistema scolastico). Si suggeriscono:

- la costruzione di una Unità di Apprendimento che abbia carattere olistico e che modifichi le strutture dell'organizzazione scolastica: si dovrebbe quindi favorire le flessibilità dello strumento e la creazione di situazioni che si adattano alla programmazione;
- la possibilità di favorire la creazione di piccole *intranet*: reti nelle reti che si ricollegano al sistema;
- il *Format* deve richiamare il vissuto del bambino.

Si ribadisce che l'impostazione della Comunicazione ha una importanza strategica e bisogna trovare una filosofia corretta: trovare i personaggi e dare loro vita. Il *marketing* deve essere corretto con *character* giusti: in questo modo il sito avrà vita e inviterà ad essere visitato. Si fa presente inoltre l'opportunità di pubblicare un opuscolo sulle innovazioni didattiche contenute nella riforma, accanto alle novità strutturali.

Su alcuni obiettivi formativi deve essere costruito un contesto e pertanto si potrebbe procedere prendendo 5 personaggi che sono attualmente indipendenti da qualsiasi contesto preconstituito e intorno ai quali, anzi, ne può essere costruito uno.

Partire da una domanda semplice: "Cosa si vuole che i bambini imparino?". In questo modo dentro le storie del DivertiPC si inseriscono i contenuti che devono essere appresi dai bambini. Pertanto tutto il materiale dovrà avere un carattere formativo.

Si ritiene di dover suggerire l'inserimento di schede o pagine aperte in modo che il bambino possa personalizzare le pagine inserendo dati della sua vita. Da una parte dobbiamo fornire dei contenuti e dall'altra offrire degli spazi che possono essere riempiti di contenuti.

Si precisa che alcuni giochi didattici per il DivertiPC sono rivolti a tutte le classi della scuola elementare.

Il DivertiPC e l'INDIRE

Con il Divertinglese si è inserita una novità nella modalità di produzione che è quella della integrazione tra MIUR e RAI. La differenza tra il Divertinglese e il DivertiPC è che il primo utilizza per l'80% la televisione e che non coinvolge INDIRE mentre il secondo prevede necessarie interazioni con INDIRE, e la maggiore utilizzazione – di circa l'80% – sarà tramite PC. Sarà pertanto previsto un sito, che si correla con la piattaforma INDIRE.

L'impostazione della Comunicazione ha un'importanza strategica e bisogna trovare una filosofia corretta: trovare i personaggi e dare loro vita.

Il marketing deve essere corretto con character giusti: in questo modo il sito avrà vita e inviterà ad essere visitato

Si propone di redigere un documento per i docenti allo scopo di informarli e orientarli.

In questo senso sembra necessario dare spazio ad una Circolare MIUR sul quadro globale delle risorse “sperimentate ed ufficiali” disponibili per i docenti e per gli studenti per l’alfabetizzazione informatica e per il supporto alla didattica con sussidi informatici.

In questo quadro il DivertiPC apparirà una delle novità legate alla riforma, il ruolo di INDIRE sarà pienamente valorizzato nella sua specifica funzione al servizio dei docenti ed anche RAI Educational valorizzerà i minisiti di MOSAICO e MOSAICO+, due strumenti che – sebbene esterni alla convenzione – documentano nei fatti un investimento e coinvolgimento di RAI per l’offerta di materiali multimediali di base (*clip*) oppure già organizzati (minisiti), accessibili gratuitamente alle scuole attraverso Internet. Insomma, la RAI, col canone, interviene e realizza strumenti ufficialmente graditi alla scuola.

Si ribadisce l’idea che il DivertiPC non è concepito come sistema tipo piattaforma ma che, al contrario, dà obiettivi specifici, a carattere editoriale, gradualmente e leggeri, e una continua relazione con l’utenza. La sovrapposizione con “Puntoedu” sulla parte bambini è molto limitata.

Le due offerte potrebbero essere complementari poiché gli obiettivi sono diversi. Stiamo, in sostanza, dando una connotazione diversa a una stessa area.

Una doverosa distinzione è la seguente: a differenza di INDIRE, che offre una piattaforma per i docenti, quello che si vuole produrre è un sito per bambini. Si deve tenere conto che moltissimo è stato già fatto e immesso in rete, per cui il principale compito del DivertiPC è quello di dare una posizione al prodotto: ad esempio individuare una tipologia di giochi riconoscibili dal *target*, definirli e dare a ciascuno di essi un obiettivo formativo realizzandone uno. L’area dei giochi, però, non è l’unica area *online* e il DivertiPC diventa un luogo entro una serie di aree diverse.

Team di lavoro

Un altro elemento importante è la messa in campo di *team* di operativi a supporto del DivertiPC. La Commissione deve avere un ruolo di indirizzo e ratifica.

Per quanto riguarda la Formazione sarà necessaria una circolare della Direzione Formazione MIUR sulle innovazioni portate dalla Riforma. Questo per migliorare il collegamento tra le varie parti che operano sul confezionamento di questi prodotti.

Accesso al DivertiPC e comunicazione nel territorio

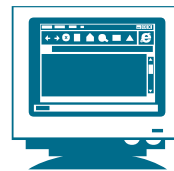
I Documenti Tecnici da elaborare per la presentazione sul territorio del DivertiPC e del Divertinglese (si veda la parte di questo articolo contenente la *Guida al DivertiPC* a cura di Giuseppe Marucci) avrebbero, tra gli altri, due vantaggi: quello di testimoniare la presenza del Ministero e la connotazione del DivertiPC come momento di collaborazione tra soggetti.

I documenti dovrebbero essere molto semplici e coerenti in modo che possano guidare gli utenti ad accedere con facilità ai servizi, ad esempio attraverso un solo indirizzo Internet.

Per quanto riguarda la formazione, si pone l’attenzione sul fatto che mentre per l’Inglese la formazione deve partire, per l’Informatica, essendo stati avviati progetti di formazione, in particolare il progetto Fortic, i *Tutor* legati al percorso B potrebbero essere molto utili per il DivertiPC.

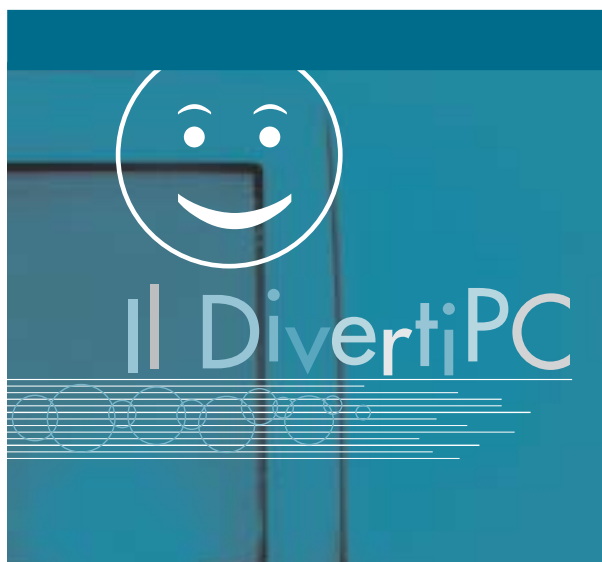
Per una migliore articolazione del progetto, per primo deve essere affrontato il problema della Comunicazione e poi della Formazione; per fare questo occorre molto più tempo che per produrre il prodotto. Tutto ciò tenendo presente che l’area docenti è un tema particolarmente delicato che va trattato a parte per capire che tipo di raccordo deve avere con la Riforma.

È necessario un piano di comunicazione efficace sul territorio che riporti una unitarietà di stile oltre alla descrizione dei contenuti presentati. A questo scopo dal mese di Gennaio 2004 saranno organizzati incontri di presentazione in tutte le sedi regionali, in collaborazione con le Direzioni Generali.



Chi volesse approfondire l’inquadramento del DivertiPC e del Divertinglese nell’ambito della Riforma può consultare, sul sito della “Rassegna dell’Istruzione”, la pagina

www.rassegnaistruzione.it/online/num02/innovazione.html



Guida all'uso del DivertiPC

(Elaborata nell'ambito della convenzione MIUR-RAI)

Il DivertiPC è un progetto ludico e interdisciplinare dedicato ai bambini della scuola primaria. Si inserisce nell'accordo tra RAI e MIUR per l'offerta di prodotti a supporto dell'insegnamento dell'Informatica sin dal primo anno di scolarizzazione. Sulla scia dell'innovazione introdotta dal Divertinglese, il modello del DivertiPC coniuga in sé la formula dell'*edutainment* e dell'alfabetizzazione ai linguaggi dell'*Information Communication Technology*.

Il DivertiPC è un sito *web* che propone giochi educativi appositamente studiati per la didattica della primaria. L'aspetto innovativo consiste nel proporre le più diffuse tipologie di giochi in chiave formativa al fine di creare una comune base di strumenti per coinvolgere la totalità delle classi del ciclo primario interessate dal processo di innovazione con una prima offerta di attività. Il sito del DivertiPC vuol essere una piattaforma "*in progress*" che maturerà la propria fisionomia di sviluppo in un dialogo serrato tra le scuole e la sua redazione.

Nel DivertiPC l'informatica non è intesa come un sapere specialistico, bensì come elemento che contribuisce a generare un ambiente ludico di apprendimento. Si rivolge a tutti i docenti della scuola primaria in un'ottica intenzionale di bassa definizione disciplinare, allo scopo di promuovere la più ampia diffusione di un'applicazione corretta e strumentale della *Information Communication Technology* (ICT).

Oltre a favorire la familiarità con il computer e con le nuove tecnologie, il DivertiPC ha infatti lo scopo di contribuire a promuovere l'apprendimento dell'Inglese, la dimensione comunicativa scritta, la dimensione logico-matematica, la dimensione artistico-espressiva, la dimensione tecnico-operativa.

Il DivertiPC non mira dunque ad alcun monopolio ma offre una *home page* per le attività e per le navigazioni educative e didattiche: a questo scopo è prevista anche una *linkografia* ragionata (sintetica ed estremamente selezionata) per sviluppare ulteriormente le possibili attività. La comunicazione con l'esterno via *mail* sarà predisposta ma, per garantire una piena sicurezza, solo con la piattaforma del DivertiPC.

A chi si rivolge

Il DivertiPC è dedicato ai bambini della scuola primaria, con particolare attenzione agli alunni del monoennio e del primo biennio. Data la fascia di età e la funzione educativa alla quale si mira, il progetto coinvolge necessariamente le figure tutoriali centrali, ovvero i docenti e l'ambito familiare in genere.

Il prodotto, oltre ad avere una funzionalità didattica a scuola, è fruibile anche in famiglia dove il bambino riceve *input* formativi.

Il DivertiPC si rivolge dunque al bambino, perché possa apprendere divertendosi ed entrando in contatto con dispositivi ludici e creativi per lui naturali. Contemporaneamente si rivolge anche al docente e al genitore i quali rappresentano i facilitatori di un apprendimento intenzionale e critico.





Questo progetto consente di avviare un importante percorso di sensibilizzazione delle famiglie, oltre che dei bambini coinvolti direttamente a scuola, offrendo loro la possibilità di continuare ad usare i giochi e le attività proposte in classe anche a casa attraverso il proprio PC.

La televisione e la rete

Il modello del DivertiPC prevede l'utilizzo di rimandi cross-mediali tra la televisione e la rete.

Si propongono percorsi integrati tra insegnamento/apprendimento tramite *web* e percorsi di sensibilizzazione e comunicazione tramite TV.

La televisione offre la comunicazione multimediale, Internet consente l'interattività e il "*learning by doing*".

L'alfabetizzazione ai nuovi linguaggi dell'ICT e l'apprendimento della lingua inglese rappresentano due facce della stessa medaglia.

Nell'apprendimento dell'Inglese predomina l'audiovisivo, mentre nell'informatica l'utilizzo del computer è l'esperienza dominante.

In tal modo Divertinglese e DivertiPC coesistono e completano l'offerta di RAI Educational e MIUR per la scuola primaria.

Saranno poi i singoli docenti, in nome dell'ologramma, a ricavare dai materiali presentati ulteriori sollecitazioni formative riferite a tutte le altre dimensioni culturali ed educative.

All'interno del palinsesto del Divertinglese è prevista una "finestra televisiva" di comunicazione e promozione del sito del DivertiPC. Questo percorso sarà gestito da alcuni

characters definiti "PCtoons" che, oltre ad essere i protagonisti di un miniprogramma televisivo, accompagnano i bambini alla scoperta del sito del DivertiPC.

Inoltre, è prevista un'area di *mailing* protetta dedicata ai bambini e utilizzabile come canale di comunicazione bidirezionale: Internet-TV-Internet.

I PCtoons

I PCtoons sono una "famiglia di personaggi" che vive e parla in un mondo di fantasia, molto caratterizzato, con alcuni comportamenti bizzarri, come mangiare cd-rom e *cookies* a colazione, ricevere buste parlanti e avere una chiocciolina (@) come animale domestico.

Questo ambiente consente di creare una serie di personaggi che richiamano il mondo del *personal computer* e dell'Informatica, e i termini tecnici e tecnologici vengono usati dai personaggi in modo metaforico creando un linguaggio bizzarro e simpatico.

Al servizio dell'innovazione

L'inserimento dell'utilizzo delle nuove tecnologie fin dall'inizio del ciclo primario trova nel DivertiPC uno strumento "destinato a sostenere le innovazioni della Riforma della scuola, in grado di dare significativi contributi, rendendo facili e naturali gli apprendimenti da parte degli alunni" (Convenzione RAI-MIUR).



Il DivertiPC risponde all'esigenza che la *"familiarizzazione con l'uso del computer sia perseguita con essenzialità anche attraverso attività ludiche, quali giochi, momenti ricreativi e passatempi finalizzati ad uno scopo didattico"* (Circolare Ministeriale 69).

Il DivertiPC è un prodotto editoriale e non un manuale didattico; offre giochi ed attività finalizzate didatticamente, ma non percorsi didattici strutturati che possano sostituirsi alla progettazione delle unità di apprendimento. Non si sostituisce in alcun modo al docente ma offre ulteriori occasioni operative alla sua intenzionalità.

Il DivertiPC offre giochi e, a partire da questi, suggerisce "attività aperte" che dovranno essere pensate all'interno della progettualità didattica dei docenti.

Nelle schede che accompagneranno le attività si farà riferimento agli Obiettivi Generali Formativi e agli Obiettivi Specifici di Apprendimento riportati nelle Indicazioni nazionali per la scuola primaria, ma non, ovviamente, agli Obiettivi Formativi che sono di competenza dell'*équipe* dei docenti.

Il DivertiPC vuole contribuire a far sì che a partire dall'esperienza degli allievi, da ciò che ha senso per loro, gli insegnanti possano sviluppare azioni didattiche in un ambiente di apprendimento caratterizzato dall'uso delle nuove tecnologie. È fondamentale che l'Informatica venga insegnata come ambiente di apprendimento che si connette spontaneamente con l'insieme delle discipline; insomma, con l'esperienza complessiva anche scolastica dell'allievo, che è sempre unitaria.

Il DivertiPC e gli Obiettivi Specifici di Apprendimento

Nella dimensione progettuale e laboratoriale della scuola, il DivertiPC mira a diventare uno strumento che promuova attività mai fini a sé stesse o rivolte esclusivamente all'addestramento: l'insegnamento precoce dell'Informatica ha significato solo in quanto si inserisce senza forzature nella realizzazione degli Obiettivi Formativi che ogni *équipe* di docenti ha individuato per la realizzazione pratica degli Obiettivi Specifici di Apprendimento presentati dalle Indicazioni nazionali.

Come si legge nelle Indicazioni nazionali per la scuola primaria, tali obiettivi formativi partono dall'esperienza diretta dei fanciulli allo scopo di mobilitare sensibilità e prospettive pluri-, inter- e transdisciplinari. I docenti avranno cura di far scoprire agli allievi la progressiva possibilità di aggregare i quadri concettuali progressivamente ricavati dall'esperienza all'interno di repertori

sempre più formali, che aprano all'ordinamento disciplinare e interdisciplinare del sapere.

Gli Obiettivi Specifici di Apprendimento

Al termine della classe prima, la scuola ha organizzato per lo studente attività educative e didattiche unitarie che hanno avuto lo scopo di aiutarlo a trasformare in competenze personali le seguenti conoscenze e abilità disciplinari:

Primo anno

■ conoscenze

I principali componenti del computer: pulsante d'accensione, *monitor*, tastiera, *mouse*.

■ abilità

- Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici.
- Accendere e spegnere la macchina con le procedure canoniche, attivare il collegamento a Internet.
- Accedere ad alcuni siti Internet (ad esempio quello della scuola).

Al termine delle classi seconda e terza, la scuola ha organizzato per lo studente attività educative e didattiche unitarie che hanno avuto lo scopo di aiutarlo a trasformare in competenze personali le seguenti conoscenze e abilità disciplinari:



Secondo e terzo anno

■ conoscenze

- La costruzione di modelli.
- Concetto di algoritmo (procedimento risolutivo).
- La videoscrittura e la videografica.

■ abilità

- Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei modelli, classificandoli in base al compito che svolgono.
- Accedere ad Internet per cercare informazioni (per esempio, siti meteo e siti per ragazzi).
- Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura e un correttore ortografico e grammaticale.
- Riconoscere l'algoritmo in esempi concreti.
- Disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini adoperando semplici programmi di grafica.
- Inserire nei testi le immagini realizzate.

I giochi e le attività

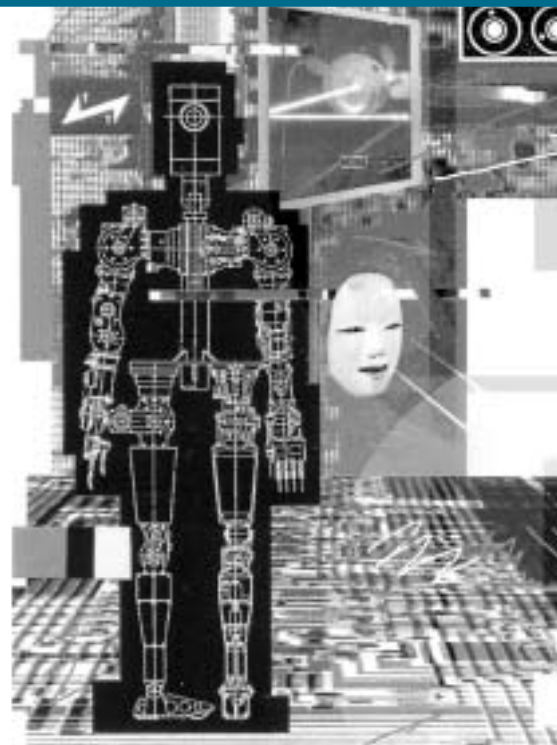
Il DivertiPC individua le principali tipologie di giochi multimediali già ampiamente diffusi sul mercato e maggiormente utilizzati dai bambini, per confezionarli in chiave formativa.

Ad ogni gioco verranno correlate alcune proposte ed esemplificazioni di attività didattiche che i docenti potranno utilizzare all'interno delle Unità di Apprendimento da loro formulate.

Ogni gioco ed attività svilupperà inoltre specifiche abilità, che possono essere utili in un processo di alfabetizzazione

Ad ogni gioco verranno correlate alcune proposte ed esemplificazioni di attività didattiche che i docenti potranno utilizzare all'interno delle Unità di Apprendimento da loro formulate.

Ogni gioco ed attività svilupperà inoltre specifiche abilità, che possono essere utili in un processo di alfabetizzazione informatica



informatica: utilizzo del *mouse*, disegno al computer, videoscrittura, invio di *e-mail*, copia, taglia e incolla, importazione di elementi grafici e sonori ecc.

Si descrivono qui di seguito i primi giochi che verranno pubblicati.

Gioco di tipo “drag & drop”: favorisce la precisione delle attività manuali e la concentrazione operativa, rinforza il nesso tra la “materialità” della macchina e il suo “magico” funzionamento.

Rappresenta un primo momento di “informatica per l’informatica”. Può essere utilizzato per creare situazioni narrative attraverso la composizione di elementi a scelta secondo la modalità del “trascina e incolla”.

Gioco linguistico di tipo “trivia”: basato sulla corretta associazione di parole e immagini. Attività tradizionale per il monociclo e per l’apprendimento pre-scolare, arricchisce il lessico e lo collega al riconoscimento degli oggetti. Può essere utilizzato per favorire la familiarità con le parole dell’informatica, l’avvicinamento al lessico della lingua inglese, l’introduzione di un nuovo argomento anche in altri ambiti.



Album da colorare: viene proposta una semplice tavolozza con dei colori e a fianco un album di disegni al tratto. Il bambino può così familiarizzare a livello elementare con la computer-grafica. Disegnando i tratti e scegliendo i colori affina le abilità di utilizzo del *mouse* e sviluppa la creatività e il gusto cromatico.

Labirinto: si tratta di un gioco a quiz nella forma di un labirinto. Per trovare l'uscita è necessario scegliere le porte e i corridoi corrispondenti a frasi VERE, evitando invece quelle FALSE, che nascondono trappole e vicoli ciechi. Il gioco può anche servire per verificare o testare le esperienze didattiche. Utile anche per mettere a tema in gruppo il perché della correttezza o meno delle scelte. Sarà possibile anche creare propri labirinti da somministrare ad altri.

Spedisci una cartolina: si tratta di una introduzione all'utilizzo della posta elettronica e della tastiera. Si presenta l'iniziativa: spedire una cartolina via *e-mail* ad un amico. Appaiono diverse cartoline: bisogna sceglierne una e raccogliere e compilare i dati necessari per spedirla. Due gli

elementi centrali: l'acquisizione di un'abilità importante quale quella di utilizzare la posta elettronica e la riscoperta di una dimensione "epistolare" pur nella sintesi della cartolina. Notevoli gli sviluppi dell'attività col crescere dell'età scolare.

Stampa e ritaglia: grazie alla stampa si producono oggetti fisici da distribuire nell'ambiente della classe. Un *set* di immagini create *ad hoc* permette di stampare figure, ritagliarle, comporre o costruire piccoli modelli. Permette di integrare attività di tipo virtuale con attività manuali in entrambe le direzioni. Vogliamo pensare infatti anche ad un ritorno dal cartaceo all'*on line* arricchendo progressivamente l'archivio e rendendo possibile la pubblicazione di una cernita dei materiali prodotti.

Storia interattiva: può essere utilizzata in diversi ambiti tematici. Una storia potrebbe riguardare gli elementi base dell'ambiente *software* e del sistema operativo: le icone, le finestre, i menu. Si procede attraverso piccoli episodi che si trasformano in mini-giochi didattici per prove ed errori. Un personaggio curioso cerca di far funzionare il *computer*, ma viene disturbato da un antagonista dispettoso. Un altro ambito tematico potrebbe essere quello dell'educazione stradale, inserita nella dimensione dell'educazione alla convivenza civile.

Come accedere al DivertiPC

Il sito è raggiungibile all'indirizzo www.ildivertipc.rai.it oppure all'indirizzo www.istruzione.it.

Il sito verrà periodicamente aggiornato introducendo progressivamente i giochi che in base all'indice di gradimento di docenti e genitori potranno essere ulteriormente sviluppati.

Il sito verrà periodicamente aggiornato introducendo progressivamente i giochi che in base all'indice di gradimento di docenti e genitori potranno essere ulteriormente sviluppati