

Progetto FSE, ob. 2 – 2007-2013 – Asse IV, ob. Spec, H
“Interventi di rafforzamento nelle competenze didattiche degli insegnanti
in materia di lingue straniere”
(Codice: 2010_CFCAPI.01)

PERCORSO DI FORMAZIONE
PER L'APPRENDIMENTO DELLE MODALITÀ DI INSEGNAMENTO
DELL'ITALIANO L2

Attività in situazione:
elaborazione e sperimentazione di un percorso didattico
strutturato secondo l'approccio per task

18 febbraio 2011 – 18 giugno 2011

Supervisore scientifico: Elena Nuzzo
Tutor: Maria Arici
Corsista: Francesca Pretti

Sede: I.T.C. Tambosi – Trento

TASK PER IL LABORATORIO DI INFORMATICA:

“IMPARIAMO A CONOSCERE LE PERIFERICHE”

INDICE	3
INTRODUZIONE.....	4
I TASK	9
PRIMA ATTIVITA'	9
SECONDA ATTIVITA'	11
TERZA ATTIVITA'	15
ALLEGATO 1.....	17
ALLEGATO 2.....	21
ALLEGATO 3.....	23
ALLEGATO 4.....	25
ALLEGATO 5.....	26
ALLEGATO 6.....	28
ALLEGATO 7.....	30
ALLEGATO 8.....	31
ALLEGATO 9.....	32
ANALISI DEI RISULTATI	34
RISULTATI PRIMA ATTIVITA'	34
RISULTATI SECONDA ATTIVITA'	37
RISULTATI TERZA ATTIVITA'	40
BIBLIOGRAFIA.....	44

INTRODUZIONE

Tra le modalità di insegnamento della L2/LS (ma anche L1), che si sono affermate negli ultimi decenni, l'approccio per task si è rivelato particolarmente efficace perché riesce a integrare un orientamento essenzialmente comunicativo con l'attenzione alla riflessione sui rapporti tra forme e significati, così come emergono nell'uso concreto della lingua. In linea con i principi ispiratori del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, questo approccio intende l'apprendimento linguistico come lo sviluppo di un consapevole "saper fare con le parole".

Strumento centrale in questo tipo di didattica è appunto il task, ossia un'attività per compiere la quale gli studenti devono comprendere, produrre e interagire nella lingua di apprendimento. Il task comporta, quindi, l'uso comunicativo della lingua per il raggiungimento di un obiettivo extra-linguistico e richiede che l'attenzione sia concentrata più sul significato che sulla forma. Tuttavia, la didattica per task prevede che all'interno del curriculum didattico sia dedicato uno spazio importante anche all'insegnamento della grammatica, inteso però come riflessione scaturita dall'uso contestualizzato della lingua piuttosto che come presentazione astratta di contenuti e regole.

L' "attività in situazione", che viene proposta in questo elaborato, ha proprio lo scopo di sperimentare, all'interno di ore curricolari, attività didattiche che rispondano ai requisiti principali di questo approccio. La sperimentazione del task è stata effettuata in una classe dell'I.T.C. Tambosi di Trento. L'istituto è sito nel cuore della città e raccoglie l'utenza proveniente da tutto il Trentino con una concentrazione di ragazzi NAI di circa 13%. Al suo interno organizzativo l'istituto propone un protocollo di accoglienza degli alunni stranieri come impegno progettuale fondato sulla collaborazione e sulla partecipazione, con l'obiettivo di evitare stereotipi e razzismi su base culturale o di genere.

In questi anni di insegnamento ho visto che la percentuale di immigrati nelle nostre scuole è molto alta. Ho sperimentato diverse esperienze, più o meno positive, di integrazione e didattica. La didattica per task, come ricordato poco fa,

presenta numerosi aspetti positivi; è un approccio basato su attività comunicative in cui viene coinvolto lo studente nella comprensione, manipolazione, produzione o interazione nella lingua straniera, e in cui la sua attenzione viene focalizzata principalmente sul significato piuttosto che sulla forma. La capacità di un apprendente di capire la lingua in un contesto dotato di senso è maggiore della sua capacità di capire la lingua decontestualizzata e di produrre lingua di complessità e accuratezza paragonabili.

E' un'attività in cui:

- il significato è primario,
- gli apprendenti non devono ripetere a pappagallo contenuti di altri,
- c'è una certa confrontabilità con le attività svolte al di fuori del contesto classe,
- il completamento del task è prioritario,
- la valutazione è in termini di risultati finali.

Queste caratteristiche fanno sì che l'attività di apprendimento risulti varia e stimolante per gli apprendenti di tutti i livelli linguistici.

Per quanto riguarda i corsi diurni, l'istituto attualmente ha un biennio comune e tre indirizzi di studio distinti: informatico, linguistico e commerciale. L'informatica è una materia che i ragazzi porteranno fino in quinta se scelgono l'indirizzo informatico e commerciale, inoltre sviluppa competenze richieste in maniera massiccia nel mondo del lavoro, pertanto è importante conoscerne le basi. L'Istituto, inoltre, offre da molti anni la possibilità di conseguire certificazioni informatiche rilasciate da enti autonomi come l'ECDLcore e il MOS. Diventa importante, per me che insegno trattamento testi e informatica, far sì che gli apprendenti acquisiscano al meglio le competenze di base per affrontare gli anni di studio e il mondo del lavoro.

Gli apprendenti a cui è rivolto il task fanno parte di una classe prima Amministrazione Finanza e Marketing; sono ragazzi neo arrivati con un livello certificato A2. Tutti e tre sono in Italia da poco e hanno frequentato durante il primo quadrimestre il laboratorio di L2 di rete.

In particolare:

- [R1]: ragazza di origine Ucraina nata nel 1995, in Italia da qualche anno. Ha sostenuto gli esami per ottenere la licenza media in Italia.
- [R2]: ragazzo di origine Moldava nato nel 1994, in Italia dall'estate 2010.

- [R3]: ragazzo di origine Albanese nato nel 1995, in Italia da qualche anno. Ha sostenuto gli esami per ottenere la licenza media in Italia.

Per ognuno di loro è stato fatto un piano personalizzato con obiettivi essenziali. Proprio per le ore di frequenza del laboratorio, i ragazzi hanno perso molte ore di classe e parte del programma. Da qui è partita l'idea di recuperare la parte fondamentale del programma utilizzando la metodologia basata sul task.

La parte del programma su cui è stato studiato il task riguarda le Periferiche del computer. Questa è l'articolazione dei task:

- o Descrivere le periferiche
- o Classificarle in periferiche di input/output
- o Chiedere informazioni sulle periferiche (fare domande)
- o Chiedere qual è il prodotto migliore
- o Esprimere accordo o disaccordo

Nella preparazione del Task è stato seguito in maniera scrupolosa il seguente schema.



La difficoltà maggiore, nello studio della materia, è un vocabolario ricco e molto specifico. I ragazzi, certificati ad un livello A2¹, devono sforzarsi per imparare

¹ A2 - Livello elementare o "di sopravvivenza"

Comprende frasi ed espressioni usate frequentemente relative ad ambiti di immediata rilevanza (es. informazioni personali e familiari di base, fare la spesa, la geografia locale, l'occupazione). Comunica in attività semplici e di abitudine che richiedono un semplice scambio di informazioni

parole legate all'informatica, che non è un ambito di immediata rilevanza e non comprende argomenti familiari e comuni.

Riassumendo:

Destinatari: 3 apprendenti ad un livello di italiano A2.

Obiettivi disciplinari: conoscere le periferiche del computer e saperle distinguere in periferiche di input e output. Acquisire un vocabolario specifico.

Obiettivi comunicativi: saper comunicare con i compagni e con persone adulte per esprimere le proprie preferenze riguardanti l'ambiente informatico.

Obiettivi linguistici: acquisire un vocabolario adeguato per affrontare discussioni riguardanti le periferiche del computer.

La didattica per task <i>Task-Based Language Teaching (TBLT)</i> (ADATTATO DA WILLIS, 1996)		
Prima del task		
L'insegnante - introduce l'argomento e presenta le istruzioni - se necessario, usa attività per aiutare gli studenti a ricordare o imparare parole e frasi utili - si accerta che gli studenti abbiano compreso le istruzioni	Gli studenti - annotano parole e frasi utili durante le attività o l'ascolto della registrazione - dedicano alcuni minuti alla preparazione individuale	
Il ciclo del task		
Task	Gli studenti - svolgono il task a coppie o a gruppi. Il task può essere basato su testi orali o scritti	L'insegnante - supervisiona i lavori nei gruppi e aiuta gli studenti
Preparazione	Gli studenti - si preparano a presentare il risultato - ripetono quello che dovranno dire o producono una versione scritta	L'insegnante - si assicura che lo scopo del report sia chiaro - offre suggerimenti linguistici - aiuta gli studenti a organizzare le presentazioni
Report	Gli studenti - riportano alla classe la presentazione scritta o orale	L'insegnante - organizza i turni di presentazione - offre brevi commenti su forma e contenuto - può utilizzare la registrazione di altri che realizzano un task uguale o simile
Il focus linguistico Analisi		

su argomenti familiari e comuni. Sa descrivere in termini semplici aspetti della sua vita, dell'ambiente circostante; sa esprimere bisogni immediati.

<p>Gli studenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - svolgono attività di analisi per l'identificazione e l'analisi di strutture linguistiche funzionali al task - chiedono eventuali chiarimenti su altre strutture 	<p>L'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> - rivede le attività di analisi con la classe - focalizza l'attenzione su ulteriori parole, frasi o strutture funzionali al task - riprende forme linguistiche usate dagli apprendenti nella fase di report
<p>Pratica</p>	
<p>Gli studenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - esercitano le parole, frasi o strutture analizzate - esercitano eventuali strutture ulteriori - annotano informazioni utili sul quaderno 	<p>L'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> - guida gli studenti nella pratica delle strutture analizzate

(Ferrari, 2009)

Compito

PRIMA PARTE

Scegli una delle periferiche che sono state usate nell'esercizio precedente. Scrivi su un foglio di carta tre cose vere e tre false che riguardano la periferica che hai scelto.

SECONDA PARTE

Leggi ai tuoi compagni prima le frasi che esprimono una cosa vera e poi quelle che esprimono le cose false. Dovranno scoprire quale periferica hai scelto.

FOCUS LINGUISTICO

Vengono messe in mezzo al tavolo le tessere con le immagini delle periferiche, ma vengono nascosti i nomi. Ad ogni apprendente vengono dati dei foglietti contenenti delle frasi che definiscono ogni periferica utilizzando un linguaggio specifico, senza mai menzionare il nome dell'oggetto. L'apprendente dovrà leggere le definizioni e capire di quale periferica si tratta. Discutendo, gli studenti dovranno correggere le loro scelte.

Indubbiamente le definizioni contengono molto vocabolario specialistico. Ad ogni modo, di seguito viene proposta la lista delle parole che presumibilmente l'apprendente non conosce: dispositivo, dati, cursore, documenti, originali, leva, manovrata, codici a barre, a mano libera, fotoritocco, sensibile, immettere, trasmettere, diffondere, apparecchio, edifici.

(vedi ALLEGATO 2)

Esercizio → 15 min → collegamento

Analisi → 5 min → l'insegnante chiede di sottolineare i vocaboli di cui non si conosce il significato. Con il glossario di informatica si cercherà di dare un significato ai vocaboli che gli studenti non conoscono.

Compito

Leggi le definizioni che ti sono state consegnate e decidi di quale periferica si sta parlando. Confronta le tue scelte con quelle dei tuoi compagni e decidete se la risposta è corretta.

SECONDA ATTIVITA'

OBIETTIVO: capire l'utilizzo delle periferiche e le loro caratteristiche

PRETASK

I ragazzi hanno una serie di vocaboli relativi al mondo delle periferiche di cui si è parlato nella lezione precedente. Dovranno collegare i vocaboli alla periferica a cui si riferiscono.

(vedi ALLEGATO 3)

Compito

Collega le parole a sinistra con le periferiche a cui si riferiscono.

TASK 1

La classe viene divisa a coppie o piccoli gruppi (a seconda del numero di apprendenti che fanno parte del laboratorio): il gruppo di amici sta passando davanti ad un negozio di apparecchiature informatiche e discute sull'utilità degli strumenti.

Questa è la situazione: stai camminando per strada con i tuoi amici e passi davanti alla vetrine del negozio PC ITALIA che vende periferiche.

Compiti:

- A: Parla con il tuo compagno del fatto che devi comperare un mouse nuovo e scegli quello che ti piace di più e che è più comodo per te. Prima di entrare a comperare un mouse, fatti consigliare dal tuo amico su quale scegliere.
- B: Discuti con il tuo amico su quale mouse potrebbe essere il migliore tra quelli esposti in vetrina: wireless o meno, tipologia, etc. Pensi proprio che quello senza filo sia il più bello.
- A: Parla con il tuo compagno del fatto che devi comperare una stampante. Scegli quella che ti piace di più tenendo presente che hai l'esigenza di stampare molti fogli e vuoi ridurre i consumi e i costi. Prima di entrare a comperare una stampante, fatti consigliare dal tuo amico su quale scegliere.

B: Discuti con il tuo amico su quale stampante potrebbe essere la migliore tra quelle esposte in vetrina: tipologia, risoluzione di stampa, etc. Quella a getto d'inchiostro permette di stampare a colori, mentre quella laser no, forse è la migliore!!

- A: Parla con il tuo amico del fatto che devi comperare un monitor per il tuo pc. Quello che hai adesso è troppo grande. Non ti interessa quanto spenderai. Prima di entrare a comperare un monitor, fatti consigliare dal tuo amico su quale scegliere.

B: Discuti con il tuo amico su quale monitor potrebbe essere il migliore tra quelli esposti in vetrina:, sulla grandezza in pollici, risoluzione, tipologia. Quello a tubo catodico ha sicuramente una migliore risoluzione ed è più funzionale per guardare filmati, forse è il migliore!!

- A: Parla con il tuo compagno del fatto che devi comperare una nuova tastiera per il tuo pc. Ne vuoi una che contenga il tastierino numero, potrebbe essere comoda per scrivere gli esercizi di economia aziendale!! Non ti interessa quanto spenderai. Prima di entrare a comperare una tastiera, fatti consigliare dal tuo amico su quale scegliere.

B: Discuti con il tuo amico su quale tastiera potrebbe essere la migliore tra quelle esposte in vetrina. Discuti sulle sezioni presenti (tasti funzione, tastierino numerico, etc). Quella nera è sicuramente la migliore!!

(vedi ALLEGATO 4)

Task → 10 min → discutere su cosa è meglio comperare

Planning → 2 min → mettersi d'accordo su cosa riportare (cosa hanno comperato e perché)

Report → 8 min → Riferire su quale periferica è stata acquistata e perché.

Compito

A: Con l'aiuto del tuo amico che ti consiglia, decidi quale periferica acquistare.

B: Il tuo amico deve acquistare una periferica, consiglialo.

TASK 2 (alternativo)

La classe viene divisa in piccoli gruppi (due o tre persone). Dovete fare un regalo ad un amico che utilizza molto il computer. Ognuno di voi mette in comune 75 euro, mettetevi d'accordo su cosa acquistare.

(vedi ALLEGATO 4)

Task → 10 min → decidere cosa comperare

Planning → 3 min → mettersi d'accordo su cosa riportare (cosa hanno comperato e perché)

Report → 8 min → riportare all'insegnante cosa hanno preso e perché hanno fatto quella scelta

Compito

Discuti con i tuoi compagni su quale apparecchiatura dovrete acquistare come regalo al vostro amico. Cerca di convincerli che la tua è l'idea migliore.

TASK 3 (alternativo)

I ragazzi vengono divisi in acquirenti e venditori. I primi avranno in mano qualcosa da comperare, mentre gli altri dovranno cercare di vendere delle periferiche tentando di essere convincenti (notando le differenze, caratteristiche, a cosa servono, prezzo).

(vedi ALLEGATO 4)

Task → 10 min → discussione tra cliente e venditore per l'acquisto di una periferica

Planning → 3 min → mettersi d'accordo su cosa riportare (cosa hanno comperato e perché)

Report → 8 min → riportare all'insegnante cosa hanno preso e perché hanno fatto quella scelta

Compito

PRIMO GRUPPO

Devi comperare la periferica rappresentata nel foglio. Discutine con il commesso.

SECONDO GRUPPO

Devi vendere la periferica rappresentata nel foglio. Cerca di convincere l'acquirente.

FOCUS LINGUISTICO 1

“Cruciverba “

(vedi ALLEGATO 5)

Analisi → 5 min → l’insegnante chiede di leggere le definizioni e riferire se ci sono vocaboli di cui non si conosce il significato

Esercizio → 15 min → eseguire il cruciverba

Compito

Completa il cruciverba inserendo nei quadratini le lettere che compongono la parola che risponde alla definizione data.

FOCUS LINGUISTICO 2

Esercizio su esprimere preferenze, convincere, suggerire e argomentare.

Viene chiesto a dei nativi di svolgere il TASK 3, viene quindi registrato il dialogo e trascritto.

(vedi ALLEGATO 6)

Viene presentato agli apprendenti il dialogo registrato, viene consegnata la trascrizione dello stesso dialogo e chiesto di svolgere l’esercizio di riempimento.

Viene chiesto di completare il dialogo in base a quanto stanno ascoltando (due ascolti). Successivamente l’esercizio proposto verrà corretto collettivamente e quindi verrà richiesto ad ogni alunno di cercare un modo alternativo di esprimere la medesima frase.

Analisi → 4 min → ascoltare la registrazione

Esercizio → 10 min → completare le frasi mancanti in base a quanto ascoltato.

Correzione collettiva

Esercizio → 10 min → individuare le espressioni alternative. Restituzione.

Compito

Ascolta il dialogo attentamente. Inserisci negli spazi vuoti le parti di conversazione mancanti.

Individua un modo alternativo di esprimere quanto hai scritto.

TERZA ATTIVITA'

OBIETTIVO: classificare le periferiche in input e output

PRETASK

Viene mostrato agli apprendenti un disegno che raffigura un nastro trasportatore con delle frecce. Questo rappresenta il processo di trasformazione dei dati. In entrata abbiamo “la materia prima” e in uscita “il prodotto finito”. Si chiede di associare alla parte di disegno corretto la parola INPUT e la parola OUTPUT.

(vedi ALLEGATO 7)

Compito

Associa la parola INPUT e OUTPUT alla parte del disegno che rappresenta maggiormente questi due concetti.

TASK

Gli alunni vengono divisi in piccoli gruppi (due o tre persone). Viene dato agli apprendenti un elenco di periferiche. Dovranno classificarle in periferiche di input e periferiche di output discutendo tra di loro sul perché inserirle nel gruppo IN (dispositivi che servono per inserire dati) o OUT (dispositivi che servono per sentire/vedere/toccare quello che hai precedentemente inserito).
(vedi ALLEGATO 8)

Task → 10 min → discutere su dove inserire le periferiche (perché dovrebbero essere di input o di output?)

Planning → 3 min → mettersi d'accordo su cosa riportare (perché inserirli tra gli input o tra gli output?)

Report → 8 min → riportare all'insegnante i motivi delle scelte

Compito

Associa le periferiche alle categorie PERIFERICHE DI INPUT e PERIFERICHE DI OUTPUT.

FOCUS LINGUISTICO

Esercizio di completamento

(vedi ALLEGATO 9)

Analisi → 3 min → prima lettura e comprensione del testo

Esercizio → 8 min → eseguire

Compito

Completa il testo inserendo le parole corrette.

ALLEGATO 1

 <p>M _ _ _ E</p>	 <p>T _ _ _ _ _ A G _ _ _ _ _ A</p>	 <p>J _ _ _ _ _ K</p>
 <p>S _ _ _ _ _ R</p>	 <p>C _ _ _ _ _ E</p>	 <p>M _ _ _ _ _ R</p>
 <p>S _ _ _ _ _ E</p>	 <p>T _ _ _ _ _ A</p>	 <p>P _ _ _ _ A O _ _ _ _ A</p>



P _ _ _ _ R



W _ _ _ M



M _ _ _ _ _ O



M _ _ _ _ A

F _ _ _ _ _

A

D _ _ _ _ E



V _ _ _ _ _ A

D _ _ _ _ E



C _ _ _ E

A _ _ _ _ _ E



M O U S E



T A V O L E T T A
G R A F I C A



J O Y S T I C K



S C A N N E R



C U F F I E



M O N I T O R



S T A M P A N T E



T A S T I E R A



P E N N A
O T T I C A



P L O T T E R



W E B C A M



M I C R O F O N O



M A C C H I N A
F O T O G R A F I C A
D I G I T A L E



V I D E O C A M E R A
D I G I T A L E



C A S S E
A C U S T I C H E

ALLEGATO 2

TASTIERA

È un dispositivo per l'inserimento di dati o per il controllo che è utilizzato mediante la pressione delle dita sui tasti.

MOUSE

Appoggiato su una superficie piatta e spostato con una mano sola, genera dei segnali che, inviati al PC, fanno muovere il cursore sullo schermo. In questo modo è possibile selezionare una voce di menu o un elemento. Con la pressione di uno dei pulsanti viene eseguita la funzione puntata.

JOYSTICK

Utilizzato soprattutto per giocare, è una periferica che trasforma i movimenti di una leva manovrata dall'utente in una serie di segnali che permettono di controllare un programma.

PENNA OTTICA

Serve per leggere i codici a barre



TAVOLETTA GRAFICA

È una periferica che permette l'immissione di dati all'interno di un computer. È utilizzata soprattutto per il disegno a mano libera e per il fotoritocco usando una penna (PENNA GRAFICA) sul piano sensibile alla pressione della penna.

MONITOR

Periferica che permette all'utente di visualizzare sullo schermo i dati elaborati dal PC.

SCANNER

È una periferica che viene utilizzata per analizzare immagini. Partendo da un documento originale, è in grado di fornire e trasferire l'immagine nel PC.

WEBCAM

È una piccola telecamera utilizzabile come periferica per immettere dati/immagini nel computer. Viene anche utilizzata per trasmettere immagini dal vivo in maniera continua da determinati luoghi del mondo.

CUFFIE

Si appoggia all'orecchio, o si inserisce in parte nell'orecchio per ascoltare suoni/musica elaborati dal pc.

CASSE ACUSTICHE

E' un apparecchio che serve per diffondere i suoni/musica che vengono elaborati dal PC. Permetti di ascoltare suoni ad un gruppo di persone.

STAMPANTE

E' una delle più importanti periferiche. È un apparecchio capace di trasferire su carta i dati forniti da un computer.

PLOTTER

È una periferica specializzata nel trasferimento su fogli molto grandi di dati elaborati dal computer. Viene utilizzata soprattutto per stampare mappe e progetti di edifici.

VIDEOCAMERA DIGITALE

Periferica che cattura immagini continue e, attraverso appositi cavi, trasferisce queste immagini nel computer per la loro elaborazione.

MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE

Periferica che cattura immagini e, attraverso appositi cavi, trasferisce queste immagini nel computer per la loro elaborazione (fotoritocco).

MICROFONO

Periferica che cattura suoni e, attraverso appositi cavi, trasferisce questi suoni nel computer per la loro elaborazione.

ALLEGATO 3

SOFTCOPY

TOUCHPAD

TASTIERINO NUMERICO

PUNTATORE

TASTI DI CONTROLLO

POLLICE

TASTIERA

TRACKBALL

MOUSE

PIXEL (PICTURE ELEMENT)

MONITOR

RISOLUZIONE

STAMPANTE

TASTI ALFANUMERICI

LASER

SCHERMO PIATTO

WIRELESS

RISOLUZIONE DI STAMPA

A GETTO D'INCHIOSTRO

SCHERMO A TUBO CATODICO

HARDCOPY

TASTI FUNZIONE

Soluzione

SOFTCOPY

TOUCHPAD

TASTIERINO NUMERICO

PUNTATORE

TASTI DI CONTROLLO

POLLICE

TRACKBALL

PIXEL (PICTURE ELEMENT)

RISOLUZIONE

TASTI ALFANUMERICI

LASER

SCHERMO PIATTO

WIRELESS

RISOLUZIONE DI STAMPA

A GETTO D'INCHIOSTRO

SCHERMO A TUBO/CATODICO

HARDCOPY

TASTI FUNZIONE

TASTIERA

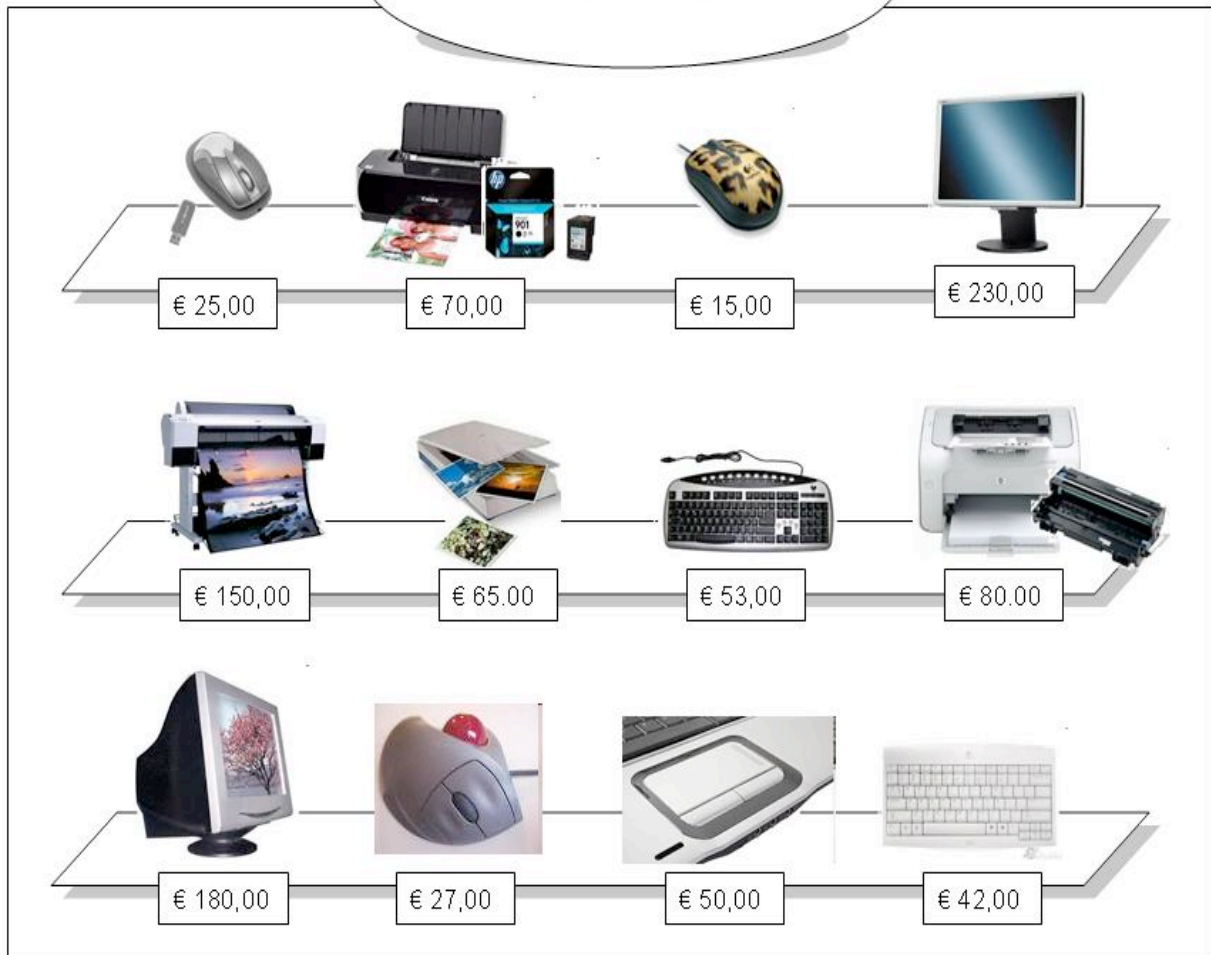
MOUSE

MONITOR

STAMPANTE

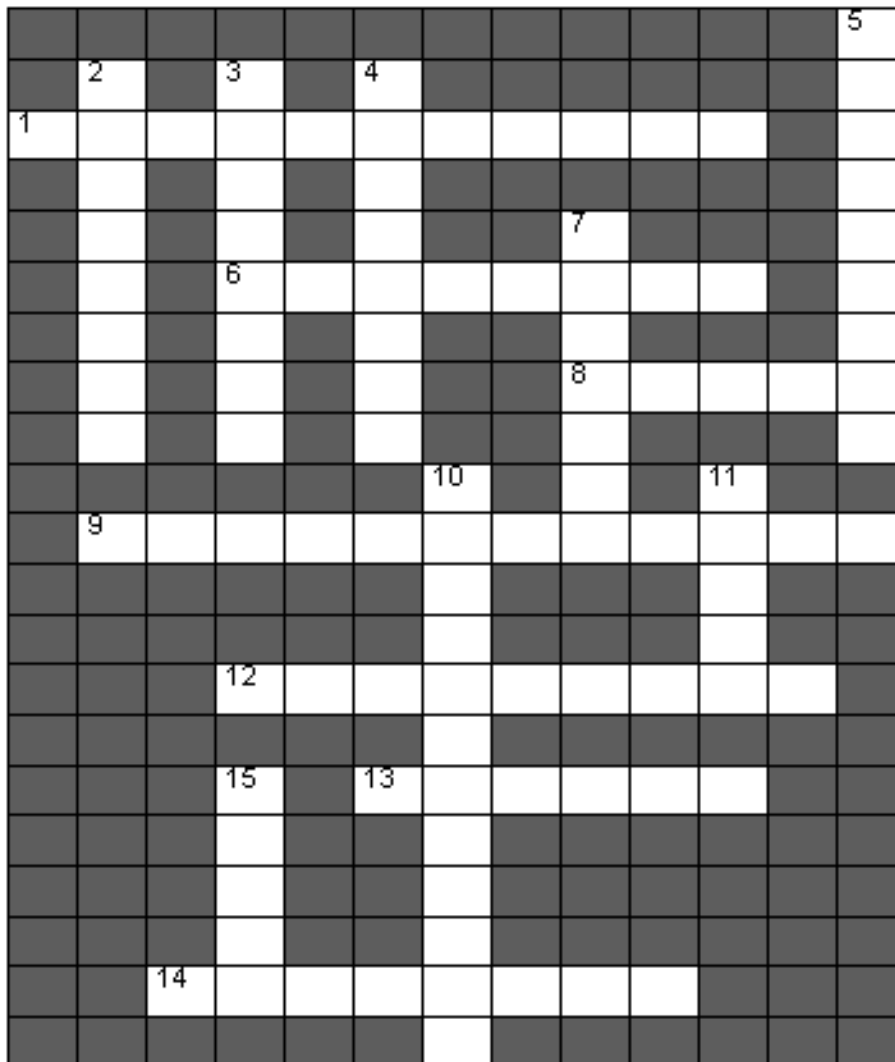
ALLEGATO 4

PC ITALIA



VENDITORE	ACQUIRENTE
 <p>80,00 €</p>	 <p>150,00 €</p>
 <p>25,00 €</p>	 <p>15,00 €</p>

ALLEGATO 5



- | | |
|---|--|
| 1. Misura la qualità dell'immagine | 10. Tipo di monitor utilizzato soprattutto nel passato |
| 2. Senza fili | 11. Picture Element |
| 3. Tipo di puntatore (mouse) | 12. Tipo di puntatore (mouse) |
| 4. Parte della tastiera. Tastierino... | 13. La risoluzione della stampante: risoluzione di... |
| 5. Lo è il mouse | 14. Copia del documento a schermo |
| 6. Copia del documento stampata | 15. Tipo di stampante che utilizza l'inchiostro |
| 7. E' uguale a 2,45 cm | |
| 8. Tipo di stampante, molto veloce | |
| 9. I tasti che rappresentano numeri e lettere sono detti... | |

												p
	w		t		n							u
r	i	s	o	l	u	z	i	o	n	e		n
	r		u		m							t
	e		c		e			p				a
	l		h	a	r	d	c	o	p	y		t
	e		p		i			l				o
	s		a		c			l	a	s	e	r
	s		d		o			i				e
						t		c		p		
	a	l	f	a	n	u	m	e	r	i	c	i
						b				x		
						o				e		
			t	r	a	c	k	b	a	l	l	
						a						
			g		s	t	a	m	p	a		
			e			o						
			t			d						
			t			i						
		s	o	f	t	c	o	p	y			
						o						

ALLEGATO 6

- Acquirente Buongiorno
- Venditore Buongiorno, desidera?
- Acquirente _____ di un mouse per il mio computer portatile a dire la verità per mia sorella
- Venditore Benissimo, ne ho due modelli, glieli mostro: questo wireless, che costa 25,00 € e invece quest'altro ha il filo al prezzo di 15,00 €.
- Acquirente Mh interessante... _____ dove sta la differenza?
- Venditore _____ per un computer portatile è senz'altro quello wireless, cioè senza fili.
- Acquirente Mah, _____ di più quello nero, ed è anche piccolo!
- Venditore Guardi, _____, il filo è molto fastidioso _____ intralcia l'utilizzo del computer durante il lavoro. _____, _____ a fine lavoro, quando deve rimettere il pc in borsa, riavvolgere il filo è abbastanza rischioso.
- Acquirente Eh, _____, però, ho notato che in quello di colore nero c'è un tasto che riavvolge il cavo.
- Venditore _____, _____... comunque _____ quello grigio _____, anche se il prezzo è maggiore, ha più funzionalità.
- Acquirente Meh, _____, _____, anche _____ mia sorella utilizza moltissimo il mouse durante il lavoro. Ma... mi può fare uno sconto?
- Venditore _____... vediamo cosa posso fare, devo chiedere al titolare. Andiamo alla cassa.
- Acquirente ... anzi... mi potrebbe fare un pacchetto regalo? _____ la carta a fiori, mia sorella _____ i fiori!
- Venditore _____, questa rosa è graziosissima.
- Acquirente _____, farò una bella figura!
- Venditore Ecco qui, scontato 23,00 €.
- Acquirente Grazie, arrivederci, alla prossima volta!
- Venditore Arrivederci, buona giornata, mi dirà se sua sorella _____
_____!!
- Acquirente Ah, va bene!

Soluzione

Acquirente Buongiorno

Venditore Buongiorno, desidera?

Acquirente **Avrei bisogno** di un mouse per il mio computer portatile a dire la verità per mia sorella

Venditore Benissimo, ne ho due modelli, glieli mostro: questo wireless, che costa 25,00 € e invece quest'altro ha il filo al prezzo di 15,00 €.

Acquirente Mh... **Mi potrebbe dire** dove sta la differenza?

Venditore **Il migliore** per un computer portatile è senz'altro quello wireless, cioè senza fili.

Acquirente Mah interessante, **A me piace** di più quello nero, ed è anche piccolo!

Venditore Guardi, **non sono d'accordo**, il filo è molto fastidioso **perché** intralcia l'utilizzo del computer durante il lavoro. **Inoltre**, **secondo me**, a fine lavoro, quando deve rimettere il pc in borsa, riavvolgere il filo è abbastanza rischioso.

Acquirente Eh, **in parte sono d'accordo**, però, ho notato che in quello di colore nero c'è un tasto che riavvolge il cavo.

Venditore **Beh, concordo**... comunque **le suggerisco** quello grigio **perché**, anche se il prezzo è maggiore, ha più funzionalità.

Acquirente Meh, **riflettendo**, **Lei ha ragione**, anche **perché** mia sorella utilizza moltissimo il mouse durante il lavoro. Ma... mi può fare uno sconto?

Venditore **Vediamo**... vediamo cosa posso fare, devo chiedere al titolare. Andiamo alla cassa.

Acquirente ... anzi... mi potrebbe fare un pacchetto regalo? **Preferirei** la carta a fiori, mia sorella **ama** i fiori!

Venditore **Certamente**, questa rosa è graziosissima.

Acquirente **Sono proprio contenta**, farò una bella figura!

Venditore Ecco qui, scontato 23,00 €.

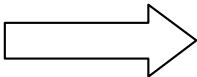
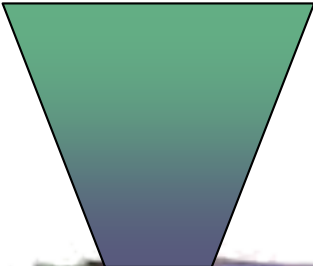
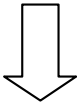
Acquirente Grazie, arrivederci, alla prossima volta!

Venditore Arrivederci, buona giornata, mi dirà se sua sorella **è stata soddisfatta!!**

Acquirente Ah, va bene!

INPUT

OUTPUT



ALLEGATO 8

TASTIERA

MOUSE

SCANNER

MONITOR

JOYSTICK

WEBCAM

CUFFIE

PLOTTER

PENNA OTTICA

TAVOLETTA GRAFICA

STAMPANTE

MICROFONO

CASSE ACUSTICHE

VIDEOCAMERA DIGITALE

MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE

ALLEGATO 9

Esercizio di completamento

In queste lezioni hai imparato le principali periferiche di _____ di un computer come mouse, trackball, tastiera, scanner, touchpad, penne ottiche, joystick, macchina fotografica digitale, microfono e di _____ come monitor, stampante, plotter e altoparlanti.

Il corso ti aiuterà a prendere familiarità con ognuna delle seguenti periferiche: il _____, che consente di spostare il puntatore sullo schermo, il _____ che serve allo stesso scopo del mouse, ma viene montato sui computer portatili (è una specie di tappetino che rileva i movimenti fatti su di esso dal dito dell'utente e li riproduce sullo schermo muovendo il puntatore); la _____, una penna speciale che alla pressione sull'apposito tappetino invece di lasciare la traccia di inchiostro scrive sullo schermo del computer; i _____ che sono dispositivi dalla forma e dimensioni molto variabili che vengono utilizzati nei giochi. Proverai anche a scattare fotografie con una _____ che non è altro che una macchina fotografica che memorizza le foto fatte non su un rullino di pellicola, ma su una scheda di memoria digitale; lo scanner che permette di analizzare immagini. Utilizzerai il _____ del computer per fare telefonate tramite internet o interagire con programmi.

Oltre alle periferiche di input ti verranno illustrate le principali periferiche di output come il _____ che è la periferica di output per eccellenza, consentendo di interagire con le applicazioni; il _____ che è un dispositivo che permette di tracciare su un foglio di carta punti e linee di vario spessore e colore; le _____ che permettono di ascoltare musica, suoni o di usare programmi come quelli per telefonare via internet.

Soluzione

In queste lezioni hai imparato le principali periferiche di **input** di un computer come mouse, trackball, tastiera, scanner, touchpad, penne ottiche, joystick, macchina fotografica digitale, microfono e di **output** come monitor, stampante, plotter e altoparlanti.

Il corso ti aiuterà a prendere familiarità con ognuna delle seguenti periferiche: il **mouse**, che consente di spostare il puntatore sullo schermo, il **touchpad** che serve allo stesso scopo del mouse, ma viene montato sui computer portatili (è una specie di tappetino che rileva i movimenti fatti su di esso dal dito dell'utente e li riproduce sullo schermo muovendo il puntatore); la **tavoletta grafica**, una penna speciale che alla pressione sull'apposito tappetino invece di lasciare la traccia di inchiostro scrive sullo schermo del computer; i **joystick** che sono dispositivi dalla forma e dimensioni molto variabili che vengono utilizzati nei giochi. Proverai anche a scattare fotografie con una **macchina fotografica digitale** che non è altro che una macchina fotografica che memorizza le foto fatte non su un rullino di pellicola, ma su una scheda di memoria digitale; lo scanner che permette di analizzare immagini. Utilizzerai il **microfono** del computer per fare telefonate tramite internet o interagire con programmi.

Oltre alle periferiche di input ti verranno illustrate le principali periferiche di output come il **monitor** che è la periferica di output per eccellenza, consentendo di interagire con le applicazioni; **il plotter** che è un dispositivo che permette di tracciare su un foglio di carta punti e linee di vario spessore e colore; le **casse acustiche** che permettono di ascoltare musica, suoni o di usare programmi come quelli per telefonare via internet.

ANALISI DEI RISULTATI
















In questa sezione saranno riportati i risultati della sperimentazione dei task elaborati. Si cercherà di analizzare come gli apprendenti hanno svolto i compiti e se gli esercizi sono stati adatti a perseguire l'obiettivo fissato. In ultimo verranno esposte difficoltà, dubbi, suggerimenti ed eventuali aggiustamenti per una futura riproposta dei task.

I task sono stati sottoposti a tre ragazzi [chiamati [R1], [R2], [R3]] di una prima di un Istituto Tecnico Commerciale che potranno, in terza, scegliere di affrontare un percorso di tipo informatico. Per questo è necessario che conoscano la strumentazione con cui lavorano tutti i giorni e che potrebbero approfondire durante gli anni successivi. E' stato scelto di proporre i task in tre settimane, a maggio, dopo un intero anno di informatica. In generale è possibile affermare che, nella prima parte dell'anno, quando questi argomenti sono stati affrontati in classe, i ragazzi avevano difficoltà, soprattutto riguardante il vocabolario; invece oggi i ragazzi riescono a rapportarsi meglio con la materia avendo assimilato alcune parole proprie dell'informatica generale.

RISULTATI PRIMA ATTIVITA'

OBIETTIVO: Conoscere nomi e caratteristiche delle periferiche

L'obiettivo di questa attività, che è stata affrontata durante un'ora di lezione, è stato quello di conoscere nomi e caratteristiche delle periferiche più utilizzate. Come si può notare dalla tabella sotto riportata i ragazzi hanno percezione delle periferiche che li circondano in aula computer, a casa loro o di amici e ne conoscono, per lo più, i nomi. Maggior confusione è stata fatta sulle periferiche di minor utilizzo come plotter o scanner. Da questa verifica delle preconcoscenze si può dedurre che gli apprendenti sono pronti per affrontare il task. I disegni aiutano anche a richiamare alla memoria situazioni in cui i ragazzi sono venuti a contatto con la periferica in questione, un esempio è la penna ottica, di cui gli apprendenti ignorano il nome, ma ne conoscono l'utilizzo.

ABBINAMENTI (ALLEGATO 1)				
		[R1]	[R2]	[R3]
	MOUSE	MOUSE	MOUSE	MOUSE
	TAVOLETTA GRAFICA	TAVOLETTA	//	//
	JOYSTICK	JOYSTICK	//	//
	SCANNER	<u>SCANSER</u>	SCANNER	<u>SCAINER</u>
	CUFFIE	CUFFIE	<u>CASCHE</u>	CUFFIE
	MONITOR	MONITOR	MONITOR	MONITOR
	STAMPANTE	STAMPANTE	<u>SCAINEI E</u>	STAMPANTE
	TASTIERA	TASTIERA	TASTIERA	TASTIERA
	PENNA OTTICA	//	//	//
	PLOTTER	<u>PLOOTER</u>	<u>PRINTER</u>	<u>PLOOTER</u>
	WEBCAM	WEBCAM	WEBCAM	WEBCAM
	MICOROFONO	MICROFONO	MICROFONO	MICROFONO
	MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE	MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE	MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE	MACCHINA FOTOGRAFICA DIGITALE
	VIDEOCAMERA DIGITALE	VIDEOCAMERA DIGITALE	VIDEOCAMERA DIGITALE	VIDEOCAMERA DIGITALE
	CASSE ACUSTICHE	<u>CASSE</u>	<u>CASSE</u>	<u>CASSE</u>

Il task si propone di far ragionare gli apprendenti sui nomi delle periferiche e sulle loro caratteristiche. Di seguito è riportato il compito svolto dai tre apprendenti che formano il laboratorio.

Plotter: ✓ per stampare delle immagini grandi [R1]

✓ è una periferica

× per fare delle fotocopie

× per stampare delle immagini piccole

Cuffie: ✓ per ascoltare musica

✓ per parlare

× per stampare

× per fare degli immagini

Webcam: ✓ per fare video [R2]

✓ per vedere le altre persone

× per stampare fotocopie

× per giocare video giochi

Stampante: ✓ serve per stampare i fogli dall'computer

✓ serve per fare le fotocopie, ed è una periferica

× serve per scrivere

× per ascoltare musica

Webcam: ✓ il webcam si usa per parlare con gli amici e guardarli [R3]

✓ si usa anche per filmare

× non si usa come casse accustiche anche se assomiglia a una di loro

× non si usa per scrivere

Come si può notare, le frasi sono molto semplici nella maggior parte dei casi. Si riscontrano alcuni errori grammaticali ed ortografici: sulla concordanza articolo/nome e sull'utilizzo delle doppie. Chi è riuscito a scrivere frasi più articolate ha usato costruzioni più complesse quali "parlare con gli amici e guardarli" oppure "assomiglia a una di loro". In generale si può pensare che questo esercizio abbia permesso ai ragazzi di ragionare sulle caratteristiche delle periferiche e affrontare il compito al proprio livello linguistico. Nonostante il task prevedesse un confronto tra i ragazzi per indovinare la periferica scelta, il dialogo tra di loro non è stato articolato, ma si è limitato a semplici frasi di consenso o diniego, conferma o meno. Si rende, quindi, necessario stimolare di più il dialogo tra i ragazzi, magari modificando leggermente il task e chiedendo agli apprendenti

di accordarsi prima di riferire qual è la periferica descritta dal compagno, motivando la risposta.

Per quanto riguarda il focus linguistico, si è scelto di lavorare con le parole fornendo ad ogni ragazzo delle definizioni da abbinare ad ogni immagine raffigurante le periferiche. Gli apprendenti sono riusciti ad abbinare correttamente quasi tutte le periferiche con la relativa definizione; hanno confuso il mouse (R3) con il joystick (R1). Per quanto riguarda la ricerca delle parole sul glossario di informatica, è stato fornito il glossario in formato elettronico a casa ed è stato chiesto di cercare i vocaboli sconosciuti: diffondere, fotoritocco, cursore, immissione, sensibile alla pressione della penna, codici a barre, dispositivo. L'ora successiva è stata ripresa l'analisi.

E' stato scelto di proporre i task in tre settimane, a maggio, dopo un intero anno di informatica. In generale è possibile affermare che, rispetto alla prima parte dell'anno, quando questi argomenti sono stati affrontati in classe e i ragazzi avevano un'oggettiva difficoltà, soprattutto riguardante il vocabolario, oggi i ragazzi riescono a rapportarsi meglio con la materia avendo assimilato alcune parole proprie dell'informatica durante le lezioni di classe. Qualche esempio è: visualizzare, digitare, apparecchio, documenti originali.

RISULTATI SECONDA ATTIVITA'

OBIETTIVO: capire l'utilizzo delle periferiche e le loro caratteristiche

L'obiettivo di questa seconda attività è quello di arricchire il vocabolario degli apprendenti con parole relative alle periferiche precedentemente esaminate. E' necessario specificare che sono state proposte, per motivi di tempo, solo alcune attività: pretask, task 3 e focus linguistico 2. Il cruciverba suggerito nel primo focus linguistico è stato dato da svolgere a casa.

Per quanto riguarda il pretask, questi sono i risultati:

ABBINAMENTI (ALLEGATO 3)			
	[R1]	[R2]	[R3]
SOFTCOPY	<u>STAMPANTE</u>	<u>STAMPANTE</u>	//
TOUCHPAD	<u>TASTIERA</u>	<u>TASTIERA</u>	<u>MONITOR</u>

TASTIERINO NUMERICO	TASTIERINO NUMERICO	TASTIERA	TASTIERA
PUNTATORE	MOUSE	//	MOUSE
TASTI DI CONTROLLO	TASTIERA	TASTIERA	TASTIERA
POLLICE	<u>MOUSE</u>	<u>MOUSE</u>	<u>MOUSE</u>
TRACKBALL	<u>MONITOR</u>	//	MOUSE
PIXEL	<u>MOUSE</u>	MONITOR	<u>STAMPANTE</u>
RISOLUZIONE	<u>TASTIERA</u>	//	//
TASTI ALFANUMERICI	TASTIERA	TASTIERA	TASTIERA
LASER	STAMPANTE	<u>MOUSE</u>	<u>MOUSE</u>
SCHERMO PIATTO	MONITOR	MONITOR	MONITOR
WIRELESS	MOUSE	//	//
RISOLUZIONE DI STAMPA	STAMPANTE	STAMPANTE	STAMPANTE
A GETTO D'INCHIOSTRO	STAMPANTE	<u>MONITOR</u>	STAMPANTE
SCHERMO A TUBO CATODICO	MONITOR	MONITOR	//
HARDOCPY	STAMPANTE	STAMPANTE	//
TSTI FUNZIONE	TASTIERA	TASTIERA	TASTIERA

E' stato chiesto ai ragazzi di discutere in modo che la risposta ai quesiti fosse una per tutto il gruppetto.

Il task è stato condotto in questo modo. E' stato chiesto a [R1] di svolgere il ruolo di commessa e di cercare di vendere un mouse wireless, grigio, al prezzo di 25,00€. A (R2) e (R3) è stato chiesto di cercare di acquistare un mouse con il filo, molto piccolo, nero, al prezzo di 15,00€. Gli apprendenti hanno trovato qualche difficoltà nel trovare caratteristiche sufficienti per argomentare le proprie preferenze. Utilizzano tutti e tre frasi semplici, ma sono convinti del ruolo che stanno ricoprendo. Qualche esempio:

- (R1): ha chiavetta USB, bello colore, non ha filo, cosa vuoi di più!
- (R2): questo costa troppo

- (R3): anche il nostro ha una specie di chiavetta

Dall'ascolto della conversazione è stato possibile notare che (R2) è l'apprendente con maggiore difficoltà nel trovare spazi di discussione, probabilmente sarebbe stato meglio chiedere a lui di immedesimarsi nel ruolo di commesso per obbligarlo ad intervenire ad ogni battuta.

In ultimo è stata svolta l'attività di focus linguistico, ascoltando un dialogo svolto tra due nativi che cercavano di svolgere il task appena proposto ai tre apprendenti. L'ascolto è stato fatto tre volte per permettere a tutti e tre di completare l'esercizio. Questi i risultati:

DIALOGO (ALLEGATO 6)			
	[R1]	[R2]	[R3]
Avrei bisogno	<u>AVRETE DARMÌ</u>	AVREI BISOGNO	AVREI BISOGNO
Mi potrebbe dire	//	// POTREBBE DIRE	MI POTREBBE DIRE
Il migliore	IL MIGLIORE	IL MIGLIORE	IL MIGLIORE
A me piace	<u>A ME</u>	A ME PIACE	//
non sono d'accordo ... perchè	NON SONO D'ACCORDO ... PERCHÈ	NON SONO D'ACCORDO ... PERCHÈ	NON SONO D'ACCORDO ... PERCHÈ
Inoltre, secondo me	<u>QUANDO, SECONDO ME</u>	// SECONDO ME	INOLTRE, SECONDO ME
in parte sono d'accordo	<u>IO SONO D'ACCORDO</u>	IN PARTE SONO D'ACCORDO	<u>INFATI</u> SONO D'ACCORDO
Beh, concordo	<u>D'ACCORDO</u>	BEH, CONCORDO	//
le suggerisco ... perchè	LE SUGGERISCO... PERCHÈ	//	LE SUGGERISCO ... //
riflettendo, Lei ha ragione ... perchè	RIFLETTENDO, LEI HA RAGIONE... <u>PERCHÈ</u>	RIFLETTENDO, LEI HA RAGIONE ... PERCHÈ	RIFLETTENDO, LEI HA RAGIONE ... PERCHÈ
Vediamo	VEDIAMO	VEDIAMO	<u>MH</u>
Preferirei	PREFERIREI	PREFERIREI	PREFERIREI
ama	AMA	AMA	AMA
Certamente	CERTAMENTE	//	CERTAMENTE
Sono proprio contenta	SONO PROPRIO CONTENTA	SONO PROPRIO CONTENTA	SONO PROPRIO CONTENTA

è stata soddisfatta	<u>E' PROPRIO</u> <u>SODDISFATTA</u>	<u>E</u> STATA SODDISFATTA	È STATA SODDISFAT <u>A</u>
---------------------	---	----------------------------	----------------------------

Si può notare come la maggiore difficoltà è per gli apprendenti (R2) ed (R1), mentre per l'apprendente (R3) permangono numerosi errori ortografici.

Il cruciverba proposto al primo focus linguistico è stato svolto a casa. I risultati non sono molto positivi, come si può notare dalla tabella sotto riportata. L'assimilazione del vocabolario specifico, da parte degli apprendenti, non è stata completata con successo. Probabilmente questo è dovuto anche al fatto che il focus linguistico non è stato proposto subito dopo il task, ma a distanza di una settimana. Riprendendo alcuni concetti siamo riusciti, a livello di gruppo, a riempire correttamente tutto il cruciverba.

CRUCIVERBA (ALLEGATO 5)			
	[R1]	[R2]	[R3]
MISURA LA QUALITA' DELL'IMMAGINE	//	//	//
SENZA FILI	//	//	WIRELSS
TIPO DI PUNTATORE	//	//	//
PARTE DELLA TASTIERA TASTIERINO	NUMERICO	NUMERICO	NUMERICO
LO E' IL MOUSE	//	//D	TOUCHPAD
COPIA DEL DOCUMENTO STAMPATA	//	HARDCOPY	//
E' UGUALE A 2,45 CM	//	//	//
TIPO DI STAMPANTE. MOLTO VELOCE,	LASER	LASER	LASER
I TASTI CHE RAPPRESENTANO NUMERI E LETTERE SONO DETTI...	ALFANUMERICI	ALFANUMERICI	ALFANUMERICI
TIPO DI MONITOR UTILIZZATO	//	//	//
PICTURE ELEMENT	//	//	//
TIPO DI PUNTATORE (MOUSE)	//	//	TRACKBALL

LA RISOLUZIONE DELLA STAMPANTE : RISOLUZIONE	//	STAMPA	//
COPIA DEL DOCUMENTO A SCHERMO	//	SOFTCOPY	//
TIPO DI STAMPANTE CHE UTILIZZA L'INCHIOSTRO	GETTO	//	//

RISULTATI TERZA ATTIVITA'

OBIETTIVO: classificare le periferiche in input e output

L'obiettivo della terza attività è quello di comprendere la differenza tra dati di input (dati immessi) e dati di output (dati elaborati ed emessi) e quindi la differenza tra periferiche di input, che permettono l'immissione di dati e periferiche di output, che permettono all'utente di vedere il dato elaborato.

Di seguito i risultati delle attività di pretask, task, e focus linguistico con possibili migliorie.

Il pretask consisteva nell'esprimere a parole, prima oralmente, poi su carta (per facilitare il lavoro di trascrizione dei risultati della sperimentazione), quello che si poteva desumere dallo schema-disegno dell'allegato 7. In maniera collegiale i ragazzi sono arrivati a riconoscere dei colori, un foglio ed una tela dipinta:

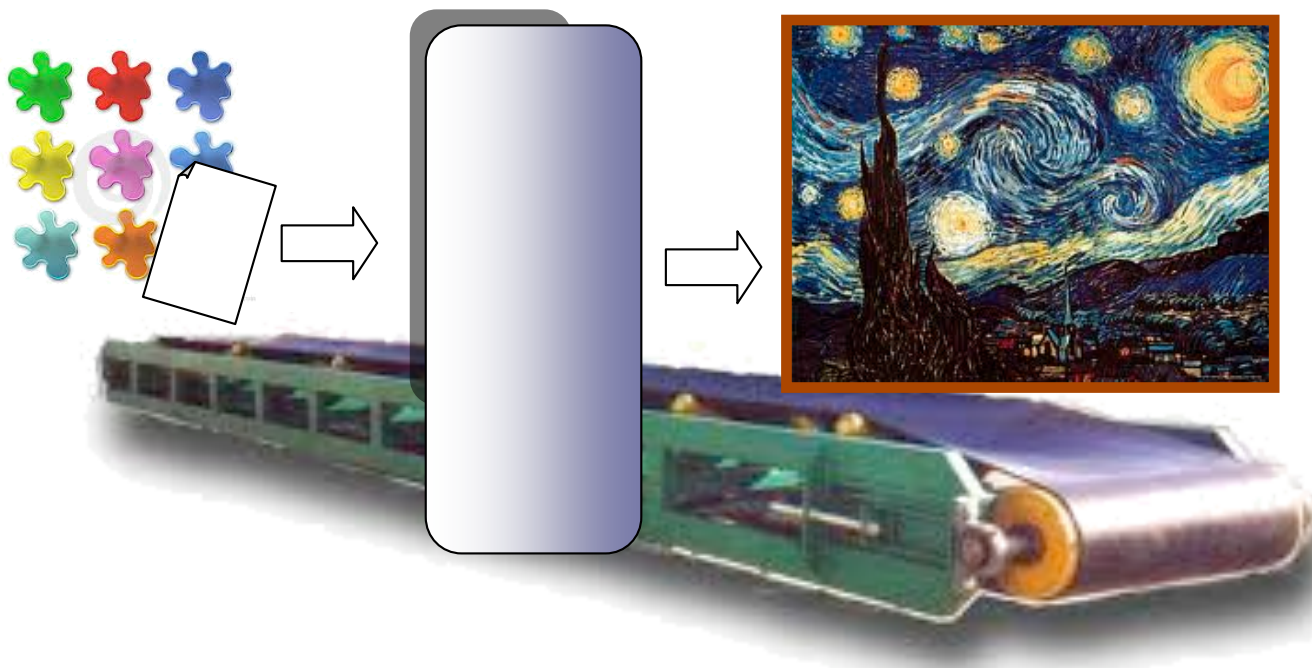
(R1): prima mettiamo il colore poi mettiamo il foglio per stampare. Il foglio viene elaborato, che sono periferiche di input e quando il foglio esce fuori stampato si dice output.

(R2): input → il stampante, i colori, il foglio
output → fogli preparato, finito
si mettono i colori poi il foglio, dentro si fa un lavoro un procedimento che fa, il foglio bianco diventare foglio stampato (che ha sopra i colori che formano una immagine)

(R3): prima noi mettiamo insieme i dati input: i colori e il foglio, poi vengono lavorate insieme e creano la pittura che noi vogliamo che è un dato output.

In alcuni casi la macchina che, elaborando i dati (colori), restituisce all'utente finale il prodotto finito, è stata scambiata per una tela su cui vengono impressi i

colori. Manca quindi, nel processo di astrazione, l'immagine dell'elaboratore, ossia del pc che elabora i dati di input per restituire il dato elaborato. Si potrebbe modificare il disegno proposto in questo modo:



Continuando nell'attività i ragazzi si sono trovati di fronte a delle parole indicanti delle periferiche di input o di output. Ad ognuno di loro sono state date cinque parole ed è stato chiesto in prima battuta di collegare le parole alla parte del disegno che poteva rappresentare la funzione della periferica in questione e successivamente di discuterne per trovare una soluzione comune.

	INPUT	OUTPUT	ALTRO
R1	MOUSE	CASSE ACUSTICHE	<u>PENNA OTTICA</u> <u>TAVOLETTA GRAFICA</u>
R2	TATIERA WEBCAM <u>CUFFIE</u>	STAMPANTE	<u>VIDEOCAMERA D.</u>
R3	MACCHINA FOTOGRAFICA D. <u>PLOTTER</u> <u>MONITOR</u>	<u>MICROFONO</u> <u>JOYSTICK</u>	

Una volta compresa la differenza tra le periferiche, ragionando sull'utilizzo che ne viene fatto, l'apprendente (R2) corregge correttamente anche le incertezze dei compagni inserendo MICFORONO e JOYSTICK nella sezione input e PENNA

OTTICA e TAVOLETTA GRAFICA anche nella sezione input. Si autocorregge per quanto riguarda le proprie incertezze dicendo:

CUFFIE: ma non è giusto perché da dentro vengono elaborati i dati e fuori

VIDEOCAMERA D.: sono confuso qui prof. Perché questo è come la macchina che metto dentro.

L'ultima attività, riguardante il focus linguistico, è stata svolta in classe e non a casa come le precedenti. I risultati sono decisamente più positivi perché solo alcune parole non sono state individuate o sono state scritte nel posto sbagliato. Si riconoscono errori di ortografia.

COMPLETAMENTO (ALLEGATO 9)			
	[R1]	[R2]	[R3]
INPUT	INPUT	INPUT	INPUT
OUTPUT	OUTPUT	OUTPUT	OUTPUT
MOUSE	MOUSE	MOUSE	MOUSE
TOUCHPAD	//	TOUCHPAD	TOUCHPAD
TAVOLETTA GRAFICA	<u>PENNOTTICA</u>	//	<u>PENNA OTTICA</u>
JOYSTICK	JOYSTICK	JOI STIK	JOI STICK
MACCHINA FOTOGRAFICA D.	<u>WEBCAM</u>	MACCHINA FOTOGRAFICA D.	MACCHINA FOTOGRAFICA D.
MICROFONO	MICROFONO	MICROFONO	MICROFONO
MONITOR	MONITOR	//	//
PLOTTER	<u>STAMPANTE</u>	PLOTTER	PLOTTER
CASSE ACUSTICHE	CUFFIE	CASSE ACUSTICHE	CUFFIE E LE CASSE ACUSTICHE

Queste ultime attività sono interessanti anche perché, avendo la possibilità di utilizzare attrezzature come le LIM (Lavagna Interattiva e Multimediale), è possibile strutturare la lezione in maniera più interattiva.

BIBLIOGRAFIA

INSEGNARE CON I TASK – L'APPROCCIO DIDATTICO PER TASK E L'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE PER SVILUPPARE LA COMPETENZA D'USO DELLA L1, DELLA L2 E DELLA LS NEI DIVERSI CONTESTI

<http://progettoricercaazione.wordpress.com/>

Ferrari S., Nuzzo E, Insegnare la grammatica italiana con i task. Università di Verona

Ferrari S. Insegnare l'italiano con i task.

Ferrari S (maggio 2009). Insegnare con i task – Appunti.

Presotto M., Vilagrasa A. (1998) Un'esperienza didattica di espressione orale basata sul task approach. Quaderns d'Italia 3

Tamponi A.R. (2007) Il task e l'elaborazione dell'input: da una didattica meccanicistica ad una didattica operativa. Studi di Glottodidattica 2007, 1, 91-111