

Novità e informazioni

In questa sezione presentiamo le più recenti acquisizioni del sito e le informazioni di interesse generale che ci pervengono, se riguardano l'ambito di attività di vb Scuola. I programmi presentati nel sito sono "freeware", completi, di libero utilizzo e liberamente distribuibili, purché non vengano utilizzati a fini commerciali.

SOFTWARE



Primi Libri, versione 2

Un programma molto semplice e nello stesso tempo molto efficace per la creazione di libri elettronici facilmente distribuibili.
Autori: **Sandro Sbroggiò** e **Pier Luigi Farri**.



Cruciverba arabi

50 cruciverba con parole arabe, da eseguire al computer con il programma **CruciPlayer**.
Le parole arabe si riferiscono alle 23 lezioni del I volume del corso di lingua araba del prof. **F. Abderrahim**.
Autori: **Anna Gerosa** (per i 50 cruciverba) e **Sandro Sbroggiò** (per il programma **CruciPlayer**).
Le definizioni dei cruciverba e il programma **CruciPlayer** sono in italiano. **CruciPlayer** richiede Windows Vista.



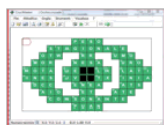
Leggere l'arabo, II edizione

Un manuale di 74 pagine in formato .doc per MS Word, completo e dettagliato ma di facile lettura, per curiosi e/o studenti della lingua araba di livello iniziale e intermedio.
II edizione rivista da **Franco Carcillo**.



Lingua italiana II pacchetto

Un secondo pacchetto con **sette programmi** di esercizi e giochi sulla lingua italiana, per alunni di scuola primaria e di scuola media.
La serie **Lingua italiana** si compone ora di 16 programmi.
Autore: **Giovanni Piotti**.



CruciMaker, versione 2, giugno 2008

Un nuovo programma per la creazione di cruciverba, da stampare o eseguire al computer, capace di creare in modo autonomo un cruciverba partendo da un elenco di parole fornito dall'utente.
Autore: **Sandro Sbroggiò**.

SEGNALAZIONI

■ <http://www.retaggiodellegenti.com>

Sito dedicato alla raccolta di documentazione varia, scritta e audiovisiva, finalizzata alla *identificazione* di località/comunità attraverso i segni del loro retaggio socio-culturale, non disgiunto dall'attualità del vivere quotidiano.
La pubblicazione dei materiali è curata da **Romualdo Guccione**.

■ Libreria dei Ragazzi

La **Libreria dei Ragazzi** di Torino presenta un gruppo di bibliografie estive ripartite per

- scuola materna;
- classe 1a scuola primaria;
- classe 2a scuola primaria;
- classe 3a scuola primaria;
- classe 4a scuola primaria;
- classe 5a scuola primaria;
- classe 1a scuola secondaria di primo grado;
- classe 2a scuola secondaria di primo grado;
- classe 3a scuola secondaria di primo grado;
- biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Le bibliografie sono disponibili in due formati, per Acrobat Reader (con schede dei libri) e per Excel (solo i titoli).

■ Videocorsi gratuiti online

Il portale <http://www.wikivideo.it> propone videocorsi gratuiti su tematiche diverse.

Esempi:

- Corso di geometria: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=252>
- Corso di statistica: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=155>
- Corso di economia: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=232>
- Corso di Storia antica: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=217>
- Corso di programmazione C++: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=127>
- Corso imparare a usare il PC: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=22>
- Corso di Office Word: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=26>
- Corso di Office Excel: <http://www.wikivideo.it/corso.php?id=99>

■ Progetti Pixel / Commissione Europea

L'agenzia formativa **Pixel**, con sede a Firenze, è coinvolta in sei progetti finanziati dalla **Commissione Europea**, rivolti al mondo della scuola, con l'obiettivo di migliorare le metodologie educative attraverso l'applicazione delle nuove tecnologie all'insegnamento e di favorire l'interazione e la collaborazione fra scuole di diversi paesi Europei.

Ambito Scientifico

Il progetto **EnergeTIC**, promosso dal centro di formazione per gli insegnanti Inforef (Belgio) e coordinato a livello nazionale da Pixel, si propone di coinvolgere le scuole secondarie di 7 diversi paesi Europei, in un percorso comune di riflessione e sperimentazione sul tema del risparmio energetico.

Ambito Storico

Il progetto **Regards Croisés**, promosso dall'Istituto per la Formazione Pedagogica dell'Università di Lille (Francia), e coordinato a livello nazionale da Pixel, ha come obiettivo il coinvolgimento di insegnanti di Storia nella scuola secondaria, di 5 paesi Europei in una ricerca comparativa sulle diverse prospettive e le diverse metodologie utilizzate per l'insegnamento della Storia della prima guerra mondiale.

Ambito Linguistico

Il progetto **ELS@WORK**, promosso e coordinato da Pixel, in collaborazione con centri di aggiornamento per gli insegnanti di 3 diversi paesi europei, ha l'obiettivo di coinvolgere gli insegnanti di lingua nella sperimentazione di un portale che offre una piattaforma online altamente interattiva per l'apprendimento di cinque lingue Europee (francese, italiano, inglese, spagnolo e tedesco) accompagnata da moduli brevi sulla Cultura in ambiente Business relativi a nove diversi paesi Europei.
La piattaforma, che ha ottenuto il riconoscimento da parte dell'Unione Europea attraverso il Label Europeo delle lingue, doterà gli insegnanti di uno strumento didattico innovativo che potrà integrare le metodologie di insegnamento delle lingue straniere, supportando l'insegnante nel processo di trasferimento delle competenze linguistiche.

2. Il progetto **ActivELP**, promosso da un centro di ricerca sulle metodologie di insegnamento delle lingue di Riga, ILSC (Estonia) e coordinato a livello nazionale da Pixel, si propone di diffondere nelle scuole Europee la conoscenza e l'uso efficiente del "Portfolio Linguistico Europeo". Attraverso il coinvolgimento nel progetto, i docenti avranno l'occasione di partecipare a workshop durante i quali saranno formati all'uso del Portfolio quale strumento di riconoscimento e attestazione delle competenze linguistiche riconosciute a livello dell'Unione Europea.

Ambito Artistico

Il progetto **Michelangelo**, promosso e coordinato da Pixel in collaborazione con università e centri di formazione dei docenti di 6 diversi paesi europei (Italia, Inghilterra, Germania, Portogallo, Polonia e Bulgaria), ha l'obiettivo fornire ai docenti di materie artistiche, materiali didattici e informazioni sugli artisti e le opere più importanti di diversi paesi europei attraverso uno scambio e una condivisione fra docenti a livello europeo.

Ambito Didattico

Il Progetto europeo **Learning Game**, promosso e coordinato da Pixel, ha come obiettivo l'attuazione di soluzioni e metodi di e-learning in un contesto di insegnamento e apprendimento che faccia pieno uso dei più avanzati metodi interattivi e multimediali, includendo quindi i videogiochi.

La partecipazione a ciascun progetto è aperta, gratuitamente, a tutte le scuole interessate che facciano domanda.

Per maggiori informazioni si prega di contattare la referente per le scuole:

Laura Pugi (tel. 055 489700),

oppure i coordinatori dei progetti:

Fabrizio De Lorenzo, per i progetti ActivELP e Regards Croisés.

Lorenzo Martellini, per il progetto ELS@WORK.

Andrea Peraldo, per il progetto EnergeTIC.

Stefano Zanini per i progetti Learning Game e Michelangelo.