

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO
FACOLTÀ DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE
CORSO DI STUDIO TRIENNALE IN SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
Curriculum: Esperto di formazione a distanza

DISSERTAZIONE FINALE

*“Raccontami...”: uno strumento telematico
per consentire ai bambini di costruire blog*

Relatore:
Roberto Trinchero

Candidata:
Patrizia Maria Francesca Giglio
matr. n°: 284538

Anno Accademico: 2007 - 2008

Indice

Introduzione.....	3
 Capitolo I	
I bambini ed il computer.....	5
 Capitolo II	
Il <i>blog</i> come strumento di condivisione delle informazioni.....	14
 Capitolo III	
I bambini ed i <i>blog</i> : uno strumento telematico per consentire ai bambini di costruire il proprio <i>blog</i>	23
 Capitolo IV	
La sperimentazione del software “Raccontami...”.....	35
 Capitolo V	
Conclusioni.....	68
 Bibliografia.....	
	70
 Sitografia.....	
	71

Introduzione

Il presente elaborato rappresenta la tappa finale del mio percorso di studi in Scienze dell'Educazione.

Il prof. Trinchero mi ha proposto di sviluppare un'applicazione AJAX che permetta ai bambini di scrivere le pagine di un diario elettronico e che salvi le pagine stesse in formato HTML in modo da poter usare semplicemente un *browser* sia per creare le pagine sia per visualizzarle. “Raccontami...” è il nome che ho dato all'applicazione realizzata. Ho scelto questo nome semplicemente perché è una locuzione che mi appartiene. Spesso, quando incontro un amico, dico: “Come stai? Raccontami...”, quindi è stata una scelta assolutamente spontanea.

Il lavoro da me svolto si articola in diversi punti e tocca diversi argomenti. In primo luogo, l'utilizzo del computer da parte dei bambini. Il secondo aspetto riguarda in modo specifico l'uso del *blog*, diario elettronico appunto, come strumento didattico e di condivisione delle informazioni. Terzo, la progettazione e la realizzazione dell'applicazione richiesta, con particolare attenzione all'ergonomia del software per bambini. Quarto, la sperimentazione del software presso una scuola elementare con l'intento specifico di controllare il grado di usabilità determinato dall'interfaccia grafica dell'applicazione.

Lo studio e l'elaborazione di concetti teorici si sono alternati a momenti di lavoro pratico basato su specifiche conoscenze tecniche relative alla realizzazione vera e propria del software.

Si è trattato di un lavoro lungo, vario ed interessante che mi propongo di descrivere nelle pagine seguenti.

Capitolo III

I bambini ed i *blog*: uno strumento telematico per consentire ai bambini di costruire il proprio *blog*

Lo sviluppo di un'applicazione AJAX che permetta ai bambini di scrivere le pagine di un diario elettronico si colloca nell'ambito di ciò che ho esposto finora. La scelta di realizzare un'applicazione ad hoc invece di creare un vero e proprio *blog* è una scelta di libertà da vincoli, di versatilità e di espandibilità.

Nel momento in cui ci si rivolge ad un fornitore di servizio per la creazione di un *blog*, si ottiene un ambiente per la creazione e la gestione del proprio spazio con risultati sicuramente di qualità, professionali e personalizzabili, ma vincolati alla piattaforma del fornitore e al collegamento ad Internet.

Al di là del fatto che, tecnicamente, non avrei potuto sviluppare una piattaforma professionale per creare e gestire *blog*, l'idea è stata quella di creare un'applicazione che potesse essere usata anche *offline*, che non richiedesse particolari configurazioni di sistema se non la presenza di *Internet Explorer 6.0* come *browser*, che lasciasse i bambini liberi di creare la pagina a loro gusto e che producesse come risultato una pagina HTML da utilizzare a proprio piacimento, ad esempio per inserirla nel sito della scuola. Inoltre, essendo un'applicazione a sé stante, è possibile espanderla aggiungendo funzionalità nuove e personalizzando quelle già esistenti in base alle esigenze di bambini ed insegnanti. Questo è stato l'obiettivo che ho cercato di raggiungere con la realizzazione di "Raccontami...".

Il lavoro svolto si è articolato in diversi momenti. In primo luogo ho dovuto acquisire le conoscenze necessarie per sviluppare un'applicazione AJAX, cercando di capire come dovesse essere strutturata. Il secondo passo è stato la progettazione del software e la realizzazione dell'applicazione vera e propria. Al termine sono passata alla fase di sperimentazione.

Applicazioni AJAX

AJAX, acronimo di *Asynchronous JavaScript And XML*, di per sé non è un oggetto o un linguaggio di programmazione, bensì un insieme di tecnologie (JavaScript, CSS, DOM, XML e HTML) integrate e cooperanti per permettere ai programmatore di sviluppare applicazioni *Web* più dinamiche ed interattive.

Queste applicazioni, chiamate in breve HTAs, sono dei programmi eseguibili all'interno di un *browser*. In pratica, il *browser* diventa una sorta di piattaforma di sviluppo. In questo modo si possono sviluppare sia applicazioni *on-line* sia applicazioni *off-line*. Il *browser*, infatti, se utilizzato con una connessione ad Internet attiva, permette di eseguire codice con funzionalità di rete, ad esempio salvare un file su un *server*; se utilizzato senza una connessione attiva, permette di eseguire codice che agisce localmente sul computer in uso, come un comune file eseguibile.

La differenza tra un'applicazione tradizionale, ad esempio sviluppata con Visual Basic o Visual C++ e un' applicazione HTA è che l'applicazione tradizionale necessita, per poter funzionare, di un processo di installazione esplicito. Un'HTA, invece, necessita solo del *browser*. Una volta copiata sul computer in uso, l'applicazione è già in grado di essere eseguita.

Informazioni tecniche più dettagliate sulle HTA sono disponibili sul sito MSDN – *Microsoft Developer Network*¹.

¹ Vedi: [http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms536471\(vs.85\).aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms536471(vs.85).aspx)

Capitolo V

Conclusioni

Trattandosi della mia prima esperienza nel campo della realizzazione di software per bambini, mi ritengo molto soddisfatta del percorso intrapreso e dei risultati ottenuti. Al termine della realizzazione del programma ero già cosciente del fatto che molte migliorie avrebbero potuto essere apportate ed i risultati ottenuti me ne hanno dato conferma, però, nonostante ciò, le caratteristiche date a “Raccontami...” sono state sufficienti per permettere ai bambini di realizzare delle pagine splendide, almeno secondo me, in un tempo assolutamente limitato.

Voglio segnalare un episodio particolare che mi ha emozionato e che mi ha fatto capire quanto poco basti, a volte, per aiutare un bimbo in difficoltà.

Uno dei bambini, con problemi di dislessia, al momento di iniziare l’attività al computer chiede di avere più luce sul video perché fatica a vedere il testo scritto nell’area del *feedback*. Giro il video a favore della luce della finestra ed il bimbo inizia il suo lavoro concentrandosi subito sulla casella di testo. Appena sperimenta la funzionalità per l’ingrandimento della dimensione del font balza sulla sedia e urla (riporto fedelmente le sue parole):

“Che figo, che figo, finalmente riesco a leggere anch’io!”

Ha poi passato metà del tempo a sua disposizione ad ingrandire/rimpicciolire il testo scritto. La possibilità di cambiamento della dimensione del font è una funzionalità veramente semplice da realizzare, ma è fondamentale per permettere a tutti di leggere a video senza fatica.

Oltre alla manutenzione e all'aggiornamento del software, da realizzare anche in base ai suggerimenti dei bimbi, mi piacerebbe, per restare in tema, realizzare un vero e proprio *blog* sull'utilizzo del programma. Si tratterebbe di concordare con diverse classi e/o scuole l'uso di "Raccontami..." e gli insegnanti principalmente, ma eventualmente anche i bambini, potrebbero inviare commenti, suggerimenti, idee e si potrebbero anche pubblicare le pagine realizzate. Inoltre, il *blog* potrebbe essere utilizzato per rispondere ad eventuali domande sull'uso del programma, per proporre nuove attività da svolgere e, perché no, per permettere il confronto con altri sviluppatori. Attualmente il progetto è solo una proposta, spero di poterlo sviluppare in futuro.