

Presentazione

L'idea di utilizzare software Open Source all'interno di una realtà relativamente distante dal mondo dell'ingegneria informatica quale quella della scuola primaria nasce dall'esigenza di conciliare, nell'allestimento dei laboratori informatici scolastici, standard qualitativi elevati con costi estremamente ridotti.

Il lavoro che segue rappresenta una proposta per una soluzione flessibile che, conservando le stesse funzionalità del software proprietario, consenta di implementare in una realtà scolastica soluzioni software nate per uso ufficio.

La scuola è preposta alla produzione e alla diffusione di saperi: netto quindi il contrasto determinato dall'utilizzo, proprio nella scuola, di strumenti quali i software proprietari di cui non è possibile conoscere il funzionamento e che non possono essere modificati dall'utente secondo le proprie esigenze allo scopo di accrescerne la funzionalità. Le opportunità costituite dall'utilizzo di software OS sono state colte anche dalla Comunità Europea, che in questo senso ha promosso operazioni di finanziamento nell'ambito della didattica scolastica.

Analizzare le problematiche che emergono nell'allestimento di un laboratorio informatico, sia dal punto di vista teorico sia sul piano empirico, rappresenta la base di partenza indispensabile sulla quale

fondare, con la collaborazione di insegnanti e studenti, un lavoro più stimolante e approfondito di programmazione di ulteriori moduli didattici Open Source. Pertanto la strategia dell'intervento è complessa: essa riguarda non solo il semplice allestimento di un laboratorio scolastico in campo informatico, ma anche l'esame e lo sviluppo in chiave creativa degli aspetti problematici inerenti la costruzione di una board per una piattaforma didattica inserita nei programmi curricolari.

Sotto il profilo operativo-ricognitivo, è stata condotta una capillare ricerca del materiale OS disponibile in rete, con susseguente cernita e catalogazione degli strumenti così individuati e selezionati. Il materiale catalogato è stato quindi integrato con note bibliografiche e le specifiche dei siti, allo scopo di costituire un possibile riferimento informativo per chiunque volesse percorrere lo stesso itinerario di ricerca per la creazione o il potenziamento di un laboratorio scolastico.

In sintesi, ciò che si è tentato di definire è un modello per allestire un laboratorio in una scuola dell'obbligo: le sue variabili funzionali, gli obiettivi, i criteri di valutazione e validazione. La proposta si spinge anche oltre, illustrando l'implementazione di un modulo software didattico, rigorosamente Open Source.

L'auspicio è che attraverso l'OS si diffondano competenze informatiche elevate sin dalla scuola dell'obbligo, mettendo a disposizione di tutti, studenti e insegnanti, la possibilità reale di entrare a far parte della community degli sviluppatori.