

PROGETTO LAPSUS

Laboratorio per la Promozione nelle Scuole dell'Uso consapevole del Software

I Quaderni di LAPSUS

n° 1f

TUXPAINT PASSO A PASSO Esperienze didattiche



version 0.9.15

A simple drawing program for children
Copyright 2005 by Bill Kendrick
New Breed Software

A cura di Francesca Scalabrini
Febbraio 2006



I contenuti di questo lavoro, salvo diversa indicazione, sono rilasciati sotto una licenza Creative Commons License . Tutti i marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari

Sommario

LE PAROLE DA DISEGNARE.....	3
ALLA SCOPERTA DEGLI EURO.....	6

LE PAROLE DA DISEGNARE

Devo innanzi tutto ringraziare, per aver potuto svolgere questa unità, Francesca Campora (fcampora@linux.it).

Un'unità riportata all'interno della sua guida proprio su TuxPaint (<http://maestradiigitale.it/tuxpaintguide2.0.pdf>), infatti, ha contribuito alla mia progettazione in modo fondamentale per la proposta delle attività qui di seguito riportate, a iniziare da alcuni degli obiettivi specifici indicati, previsti per la lingua italiana e per l'educazione all'immagine, obiettivi che ho cercato semplicemente di sviluppare, adeguandoli ovviamente all'età dei miei alunni di quarta classe della scuola primaria e che quindi qui riporto in versione quasi integrale rispetto a quanto indicato dalla collega.

Partendo quindi dall'idea di rappresentare le onomatopee, e prendendo spunto da una lettura molto amata agli alunni, "Geronimo Stilton", abbiamo giocato sulle "parole che si possono disegnare" prendendo anche qualche idea dal libro, ancora molto utile e affascinante dei "I Calicanti".

Dopo diversi giochi ed esercizi di "riscaldamento" quindi, abbiamo scelto il primo libro di Geronimo: "Il misterioso manoscritto di Nostratopus" e abbiamo cercato di individuare, oltre alle parole già "disegnate" quali termini e/ gruppi di parole si prestavano al nostro gioco.

Gli alunni sono stati liberi di provare sia da soli sia in gruppo. Alcuni degli esperimenti sono riportati qui sotto

Abbiamo infine cercato attraverso una "reale" operazione di taglia e incolla, dopo aver stampato i nostri esperimenti, di formare frasi strane e spiritose.

L'attività ovviamente si può svolgere anche attraverso l'utilizzo di altri sw simili, ma si deve riconoscere anche in questo caso, che la facilità di utilizzo di TuxPaint ha permesso di velocizzare i tempi di realizzazione, indispensabili per non far cadere la motivazione dei ragazzi in inutili passaggi e operazioni al computer, a volte un po' complesse e che richiedono, comunque sia, l'intervento dell'insegnante, non sempre molto gradito.

LE PAROLE DA DISEGNARE

Obiettivi specifici di Informatica

1. Utilizzare il computer per realizzare forme grafico-iconiche comunicative

Obiettivi specifici di lingua italiana

- Le frasi come unità comunicativa all'interno di un contesto
- Varietà di forme testuali relative ai differenti generi letterari e non
- Strategie di scrittura adeguate al testo da produrre

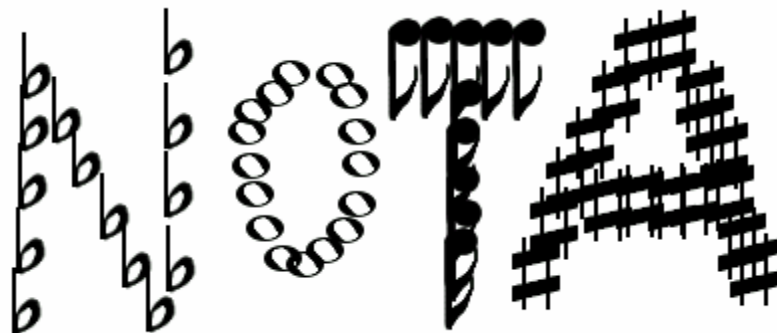
1. Prestare attenzione in situazioni comunicative orali diverse
2. Comprendere semplici testi derivanti dai principali media (cartoni animati, pubblicità ecc. ecc.) cogliendone i contenuti principali.
3. Leggere ad alta voce in maniera espressiva testi di vario tipo individuandone le principali caratteristiche strutturali e di genere

Obiettivi specifici di Ed. Immagine

- Elementi di base della comunicazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici, espressione del viso, contesti

1. Identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento gli elementi del relativo linguaggio.
2. Utilizzare tecniche artistiche tridimensionali e bidimensionali su supporti di vario tipo
3. Individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo che emotivo
4. Esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali

raincoat



YOLEYA SCIUGLIERSI!



ma come sei lentaaaaaaaaaaaaaaaa!

AVEVA LASCIATO

CHIARE...



SI GUARDO ' INFINE



ALLO SPECCHIO...

INIZIO' A SCOMPARIRE!

ALLA SCOPERTA DEGLI EURO

Obiettivi specifici di Informatica

2. Utilizzare il computer per realizzare semplici quiz e giochi da proporre ai compagni

Obiettivi specifici di matematica

- I diversi valori numerici attribuiti alle monete attualmente in circolazione
 - Concetto e Calcolo di somma-differenza-distribuzione-divisione-equivalenza
4. Attribuire il valore adeguato ad ogni moneta
 5. Calcolare attraverso operazioni di somma-differenza il valore dato, scegliendolo tra le monete adeguate
 6. Formare sequenze di monete per poter attribuire il valore dato
 7. Trovare il valore mancante per raggiungere la cifra data
 8. Elaborare calcoli errati e fornire la risposta esatta da trovare (esempio: trova l'errore)

Obiettivi specifici di lingua italiana

- Le frasi come unità comunicative
 - Il linguaggio funzionale nella formulazione di semplici quesiti
1. utilizzare un linguaggio specifico per produrre le frasi che si utilizzano sia per formulare il quiz, sia per eventuali istruzioni e suggerimenti.
 2. conoscere alcune caratteristiche specifiche del linguaggio matematico



L'esercizio creato da un gruppo "omogeneo", formato da 4 alunni di quarta classe della scuola primaria, di livello cognitivo medio, sembra molto semplice. In realtà, è il risultato di grandi e accese discussioni: dal carattere da utilizzare, a quante domande formulare, a come disporre le monete...il compromesso raggiunto ha poi evidenziato un grande traguardo comune: l'unica possibilità era...far provare i compagni e verificare quale tipo di esercizio "funzionasse" meglio...all'insegnante non rimane che rendersi conto di quanto un programma così semplice potesse far applicare diverse strategie di problem-solving, oltre ad attivare quell'apprendimento collaborativo, a volte difficilmente realizzabile in altre situazioni.

La discussione infatti avveniva "mediata" dal sw stesso, dalle sue possibilità e dai suoi limiti e dal pc davanti al quale si stava lavorando, certamente non dai suggerimenti della docente, completamente "relegata" ad una funzione di "osservatrice" e mediatrice dei conflitti più "accesi".

Gli esempi che seguono sono stati formulati dallo stesso gruppo dopo essersi accorti che non tutti i compagni avevano lo stesso livello di

abilità e che quindi era necessario creare esercizi con graduale livello di difficoltà.

Tools

- Disegna
- Stampiglia
- Linee
- Figure
- Abc
- Testo
- Magia
- Annulla
- Ripeti
- Gomma
- Nuovo
- Apri
- Salva
- Stampa
- Esci

= 5 CENTESIMI

= 20 CENTESIMI

= 1 EURO

QUALE CIFRA HO SCRITTO?

Stamps

Tools

- Disegna
- Stampiglia
- Linee
- Figure
- Abc
- Testo
- Magia
- Annulla
- Ripeti
- Gomma
- Nuovo
- Apri
- Salva
- Stampa
- Esci

STAMPA VICINO AD OGNI SCRITTA
LA MONETA GIUSTA

2 EURO
20 CENTESIMI

50 CENTESIMI
5 CENTESIMI

1 CENTESIMO
10 CENTESIMI

Stamps



I vantaggi del sw utilizzato sono stati proprio dati dall'estrema facilità di utilizzo e in gran parte proprio dagli stessi limiti. Essi infatti, da una parte hanno consentito di realizzare numerosi esercizi in un tempo estremamente breve, tanto che in due ore di attività si riuscivano a preparare gli esercizi e ad organizzare un torneo " a giro", come veniva definito dagli alunni. I bambini infatti, giravano da un pc all'altro, svolgendo l'esercizio che trovavano salvato nell'album, salvavano poi la loro soluzione per poi spostarsi su un altro pc; Dall'altra parte, i limiti evidenti del sw hanno costretto gli alunni ad essere meno attenti e "concentrati sull'aspetto "grafico", e più creativi riguardo il contenuto dell'esercizio da proporre.