

Scuola elementare di Adro
Anno scolastico 2002/2003
Classe prima

LABORATORIO DI INFORMATICA

Obiettivi:

1. apprendere le abilità di base per l'uso del computer
2. conoscere i principali termini specifici dell'informatica e saper rispondere a semplici comandi
3. conoscere e usare in modo adeguato codici espressivi diversi
4. collaborare con i compagni per la realizzazione di alcuni prodotti informatici multimediali.

Metodi:

1. uso dello spazio della sala video: attività di movimento e di manipolazione.
2. uso del computer con videoproiettore
3. utilizzo del computer a coppie.

Strumenti:

computer, lavagna digitale, mouse, videoproiettore, tastiera, microfono e casse, videocamera e macchina fotografica digitale, internet, Cd e programmi (di disegno, logica, musica, gestione delle immagini, videoscrittura), scatole di cartone, sagome delle varie parti del computer, pennarelli, forbici.

Attività:

Sono previsti 8 incontri di circa 2 ore per ciascun gruppo a cadenza settimanale.

Ogni incontro è strutturato generalmente nel modo seguente:

1. gioco o attività di tipo motorio e cooperativo, per sviluppare i prerequisiti di tipo spaziale, logico e operativo.
2. visione e sperimentazione collettiva del lavoro con proiezione sulla parete.
3. lavoro a coppie sul computer.
4. conclusione e bilancio del lavoro ricevendo una sagoma cartacea di un elemento dell'hardware (video, mouse, tastiera...) da personalizzare.

Attività 1

Conversazione e brain-storming: chi conosce il computer ? Chi lo possiede e lo sa utilizzare ?

Gioco: sparsi nell'aula, bisogna spostarsi secondo i comandi dell'insegnante: avanti, indietro, destra, sinistra, saltello sul posto, seduti, sdraiati, girare su sé stessi...

In seguito si formano coppie e un compagno/a affianca l'altro/a dandogli comandi come sopra. Poi le coppie si invertono.

Accensione di un computer con videoproiettore: uso della lavagna digitale e di un software di disegno. I bambini/e sono invitati a tracciare qualche segno colorato sulla lavagna digitale e a riprodurre semplici forme (cerchio, linee parallele, croci...)

Al termine ogni bambino/a riceve una sagoma del tappetino di un mouse da personalizzare.

Attività 2

Gioco delle scatole: un grande scatolone riporta il disegno di uno zaino. Aperto lo scatolone si trovano tre scatole più piccole: una riporta il disegno di una matita, una di un pennarello, una di un quaderno. Aperta ognuna di queste scatole si trovano tre o quattro elementi di diverso colore (una matita gialla, una rossa, una blu. Un quaderno giallo, uno rosso, uno blu...).

Ogni bambino/a ne riceve uno e insieme si ricompone la scatola.

Poi ognuno riceve la sagoma di un frutto da colorare: in seguito si confrontano i diversi frutti e si trova un modo per ordinarli nelle scatole (secondo il colore, la dimensione... modificando ovviamente le categorie precedenti).

Divisione del gruppo in coppie e assegnazione ad un computer. Accensione e apertura del programma Socrates: primo esercizio sulla coordinazione per l'uso del mouse (all'interno della coppia ci si alterna).

Al termine ogni bambino/a riceve la sagoma di un monitor da personalizzare.

Attività 3

Gioco dei suoni: un bambino/a dà la schiena al gruppo. Un compagno/a dice una parola e lui deve indovinare chi l'ha pronunciata.

In seguito si presentano immagini di volti con varie espressioni: ognuno è invitato ad imitare quell'espressione e ad accompagnarla con suoni o esclamazioni.

Si presenta il registratore di suoni del computer. Ogni bambino prova a registrare un saluto e a riascoltarlo. A coppie provano anche sul proprio computer. Si prosegue con un gioco del programma Socrates che richiede di abbinare un suono alla fonte appropriata.

Al termine ogni bambino/a riceve la sagoma di un microfono e di una coppia di casse da personalizzare.

Attività 4

Gioco dei mimi: a turno ogni bambino/a presenta un animale o professione ai compagni solo mimando e senza parlare.

Si presenta la videocamera digitale: a turno si può registrare un breve filmato di saluto (5") o comunque si può provare a muoversi davanti alla telecamera e vedersi contemporaneamente sullo schermo del computer.

A coppie si lavora sul computer con il programma PRIMO CD.

Al termine ogni bambino/a riceve la sagoma del CPU da personalizzare.

Attività 5

Gioco a coppie. Un bambino/a della coppia ha con sé 21 cartellini riportanti le lettere dell'alfabeto italiano. Alzando un cartellino alla volta senza parlare deve "trasmettere" al compagno/a una parola a sua scelta, che l'altro deve trascrivere.

Al termine si invertono i ruoli.

Si presenta quindi la tastiera del computer: si apre Microsoft Word e, con il blocco-maiuscole, si provano a scrivere alcune parole e a correggere gli errori.

Si possono proporre i giochi linguistici e aritmetici del programma Socrates o PRIMO CD.

Al termine ogni bambino/a riceve la sagoma di una tastiera da personalizzare.

Attività 6

Realizzazione di un disegno con diversi strumenti: pastelli a cera, matite colorate, pennarelli, ritagli di carta (collage).

Presentazione con videoproiettore di un programma grafico: PAINT di Windows (gli strumenti di disegno, i colori, le sagome): Introduzione all'uso della barra degli strumenti.

A coppie si prova a utilizzare il programma.

Al termine ogni bambino/a riceve la sagoma di una stampante da personalizzare.

Attività 7

Conversazione e brain-storming: hai sentito parlare ancora di Internet ? Cosa ti viene in mente ?

Visione delle pagine off-line del progetto di Kidlink "Alphabet".

Realizzazione della propria lettera (A come...ecc.): dapprima in forma cartacea poi con PAINT di Windows (chi non riesce potrà in seguito digitalizzare il disegno su foglio tramite scanner).

Al termine ogni bambino/a riceve la sagoma di un planisfero da colorare.

Attività 8

Visione dei lavori realizzati nell'attività precedente sul computer.

Assemblaggio delle parti dell'hardware personalizzate durante gli incontri precedenti, incollandole su cartellone.

Un gioco sul computer dal programma Socrates da affrontare in coppia.