

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DEL
LABORATORIO DI INFORMATICA
PER IL 1° CICLO

Obiettivi del laboratorio

- 1) Abituare i bambini ad una maggior precisione nell'uso del codice verbale, sia nell'ascolto, sia nell'espressione, chiarendo soprattutto l'importanza delle particelle funzionali, proposizioni, congiunzioni, pronomi (uso dei connettivi logici, delle particelle spaziali e temporali).
- 2) Abituare i bambini a formarsi immagini mentali, motorie e percettive (relazioni spaziali, temporali, ecc...)
- 3) Abituare i bambini all'uso di codici o linguaggi artificiali per controllare o descrivere la realtà o un processo attraverso informazioni complete e precise (meccanismi, macchine, costruzione di algoritmi).

Scansione dei contenuti

I periodi previsti per la realizzazione delle unità del laboratorio per ogni gruppo sono:

dal 15/10/86 al 10/12/86

dal 14/1/87 all'11/3/87

dal 18/3/87 al 29/5/87

- 1) Arcobaleno (proiezione di un disegno o di una diapositiva sull'arcobaleno, favola di Iridella, conversazione sui colori e racconto di esperienze sull'arcobaleno, uso dei primi termini significativi)
- 2) Arcobaleno (produzione della scala cromatica dell'arcobaleno attraverso la combinazione dei colori-base, relazioni spaziali e temporali sulla sequenza dei colori dell'arcobaleno, produzione di un cartellone con l'arcobaleno)
- 3) Sfumature e diagrammi (ampliamento della scala cromatica che deriva dalla combinazione dei colori-base, racconto orale del procedimento usato e diagramma di flusso relativo; schede di rinforzo)
- 4) Il semaforo (favola di Rodari "Il semaforo blu", conversazione sul semaforo, racconto delle esperienze da parte dei bambini, colori del semaforo e costruzione di un modello di semaforo)
- 5) Comandi del semaforo (analisi dei comandi del semaforo e loro significato, prove pratiche con il modello di semaforo, i connetti-

- vi "se...allora", sequenza dei colori - sia spaziale che temporale - possibilità o impossibilità che si verifichino certe situazioni)
- 6) Il recinto (animazione di situazioni che implicino il riconoscimento di relazioni spaziali + in particolare sui concetti di "vicino e lontano" -, schede di esercizio sui concetti precedenti e uso di connettivi nelle schede stesse)
 - 7) Le frecce (discussione sull'uso della freccia, esercizi di ordinamento con le frecce, sequenze e relazioni, costruzione di frecce: "avanti, indietro, gira a destra, gira a sinistra,..." e animazione in laboratorio di percorsi con l'uso delle frecce)
 - 8) Comandi (dettatura di percorsi attraverso comandi e frecce, riproduzione di percorsi dati i comandi o di comandi dati i percorsi, schede di rinforzo)
 - 9) Percorsi (ancora su percorsi e comandi, simulazione del gioco della tartaruga, disegni guidati, schede)

La verifica del lavoro sarà condotta in parte in classe, in parte alla fine dell'anno scolastico parallelamente alle verifiche degli altri laboratori.

Modona, 8 - 10 - 66

Le insegnanti impegnate
nel laboratorio

(M. Pia Barbieri) . (Cristina Tioli)

Cristina Tioli

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Laboratorio interclasse: informatica povera

Sottotitolo:

Collocazione: I 26



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it