

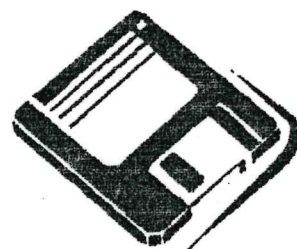
CLASSI PRIME A - B

Scuola Elementare

MARIANNA SALTINI

Anno Scolastico

1994 - 1995



GIOCO con il COMPUTER

LABORATORIO di INFORMATICA

Progetto realizzato in ambito

- Logico - Matematico
- Linguistico
- Antropologico

PROGETTO COMPUTER

ANNO SCOLASTICO
1994 - 1995

INSEGNANTI
NADIA GOLDONI
GERARDA DI MATTIA
GIULIA FERRARI
Consulenza LUIGI prof.PENNA

UTENTI

N° 36 Alunni delle classi I A e B della scuola elementare
M. Saltini.

LUOGO

Laboratorio di informatica della scuola Media O. Focherini,
situata di fianco alla nostra scuola.

TEMPO

Le attività hanno avuto inizio nel secondo quadrimestre con
un intervento settimanale di un'ora per classe nei primi due
mesi, poi un'ora settimanale a classi alterne negli altri due
mesi.

MODALITA' DI LAVORO

I bambini hanno lavorato in coppia su ogni computer.
Le coppie per le prime due unità didattiche sono state
formate all'interno della classe, con cambio di bambini alla
fine di ogni unità.
Nella terza unità le coppie sono state formate con bambini di
classi diverse.

OBIETTIVI GENERALI

- ORGANIZZAZIONE SPAZIALE
- CONCENTRAZIONE E ATTENZIONE
- MEMORIZZAZIONE
- CONCETTI TOPOLOGICI
- CONCETTI LOGICI

OBIETTIVI SPECIFICI

- Acquisire familiarità con il computer attraverso un
programma che si contestualizza in un mondo fantastico.
- Favorire la concentrazione e l'attenzione.
- Esercitare la capacità di memorizzare attraverso
l'apprendimento della sequenza dei comandi da utilizzare.
- Migliorare la capacità di discriminazione, associazione e
messa a confronto delle figure.
- Sviluppare la capacità di organizzare le azioni che vengono
compiute nello spazio grafico secondo tempi e spostamenti
progettati prima nella propria mente.

- Sviluppare la capacità di esplorare lo spazio grafico attraverso l'uso di " CODICI " .

- Approfondire i concetti topologici.
(sopra - sotto, alto - basso, dentro - fuori, destra - sinistra, vicino - lontano)

- Riconoscere il senso e la direzionalità.

- Verbalizzare quello che ogni coppia ha realizzato contestualizzandolo nell'invenzione di una storia.

PROCEDIMENTO

- In classe venivano formate le coppie, all'arrivo nel laboratorio ognuno si sistemava al proprio posto.

- Primo approccio con la macchina, conoscenza dei comandi e successiva memorizzazione dei tasti da usare.

- Presentazione di un paesaggio "vuoto" dove, ricordandosi i comandi dovevano collocare delle figure e fissarle.

- Stampa del lavoro eseguito.

- In classe a coppie scrivevano una storia motivando il perchè delle figure collocate nel paesaggio.

- Ritorno al laboratorio per digitare la storia.

- Stampa del lavoro eseguito.

VERIFICA

In un primo momento i bambini necessitavano dell'aiuto dell'insegnante, ma poi piano piano si sono resi autonomi, organizzandosi a seconda del lavoro che dovevano eseguire. Questa esperienza ha coinvolto i bambini in modo entusiasmante, hanno vissuto il computer come uno strumento di lavoro diverso dal solito ma presente nella loro realtà quotidiana.

LA TARTA MAGICA

Per giocare con la tarta magica e' necessario eseguire le seguenti operazioni:

- 1 - Accendere la macchina
- 2 - Digitare il comando Magica
- 3 - Battere il tasto INVIO
- 4 - Attendere qualche secondo la MAGIA della tartaruga

.....BUON DIVERTIMENTO

ELENCO DEI COMANDI DA RICORDARE

A in ALTO

B in BASSO

D DESTRA

S SINISTRA

V VEDERE
(le figure)

L FISSARE
(le figure)

P STAMPA

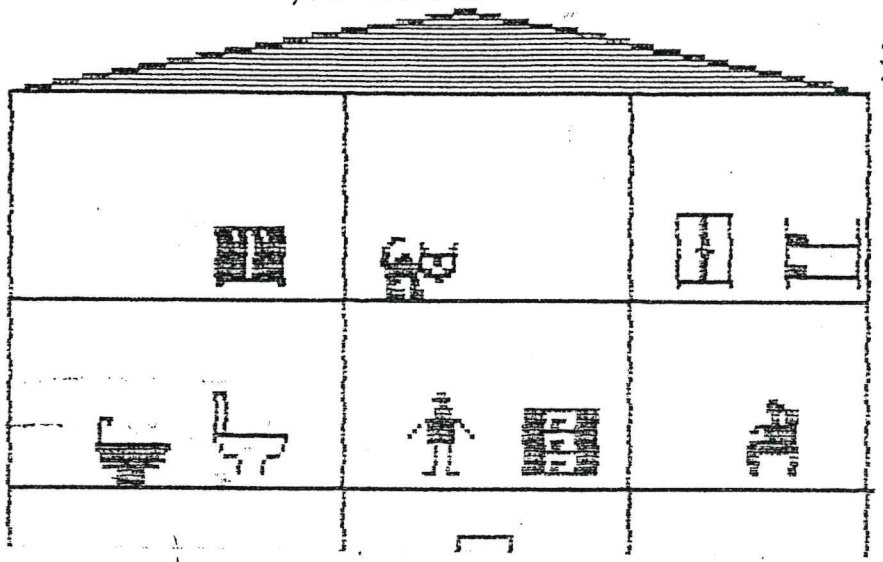
LA CASA

1° MOMENTO : I bambini devono collocare le figure nel posto giusto, (interno - esterno, alto - basso, destra - sinistra) e fissarle per poterle stampare.

2° MOMENTO : I bambini in classe, a coppie, inventano una storia con le figure inserite.

3° MOMENTO : I bambini digitano la loro storia sulla macchina.

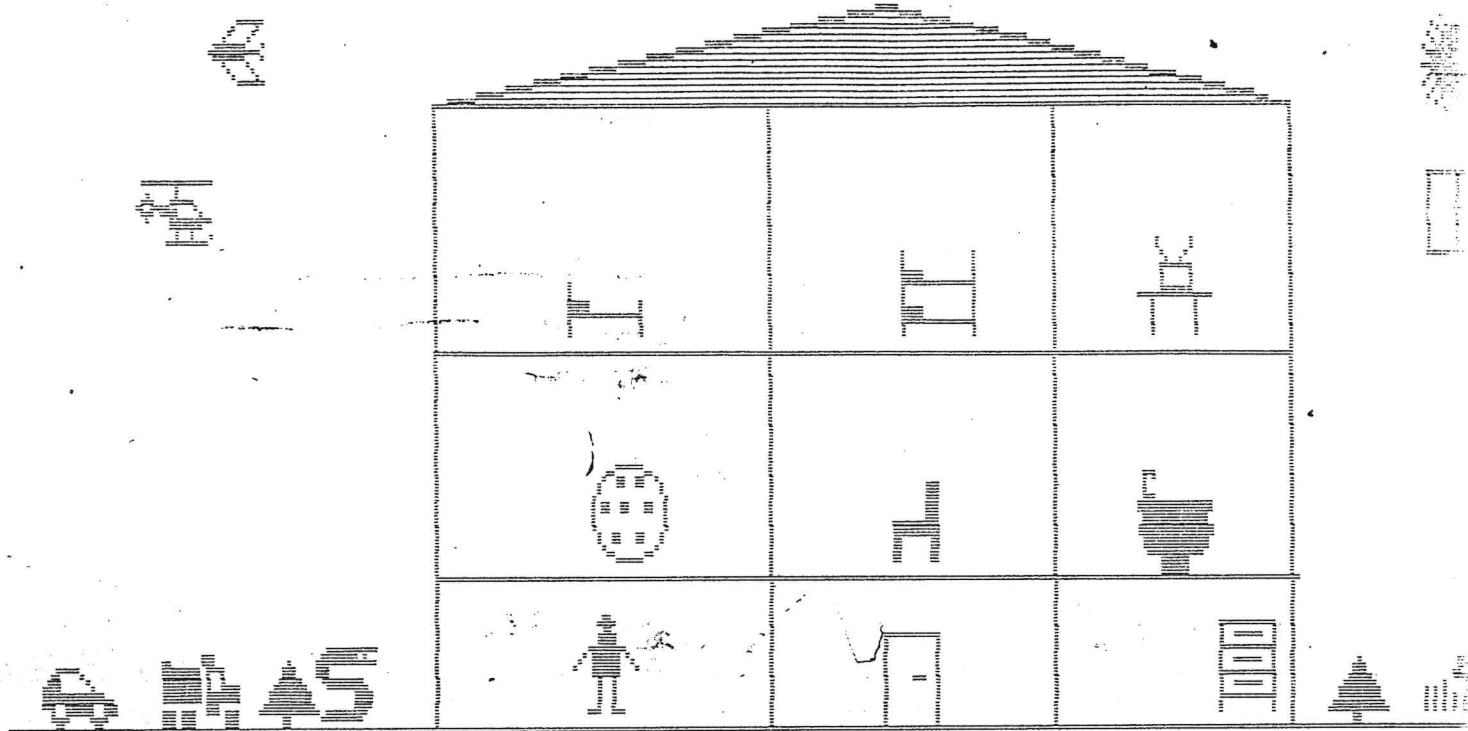
AGNAND



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

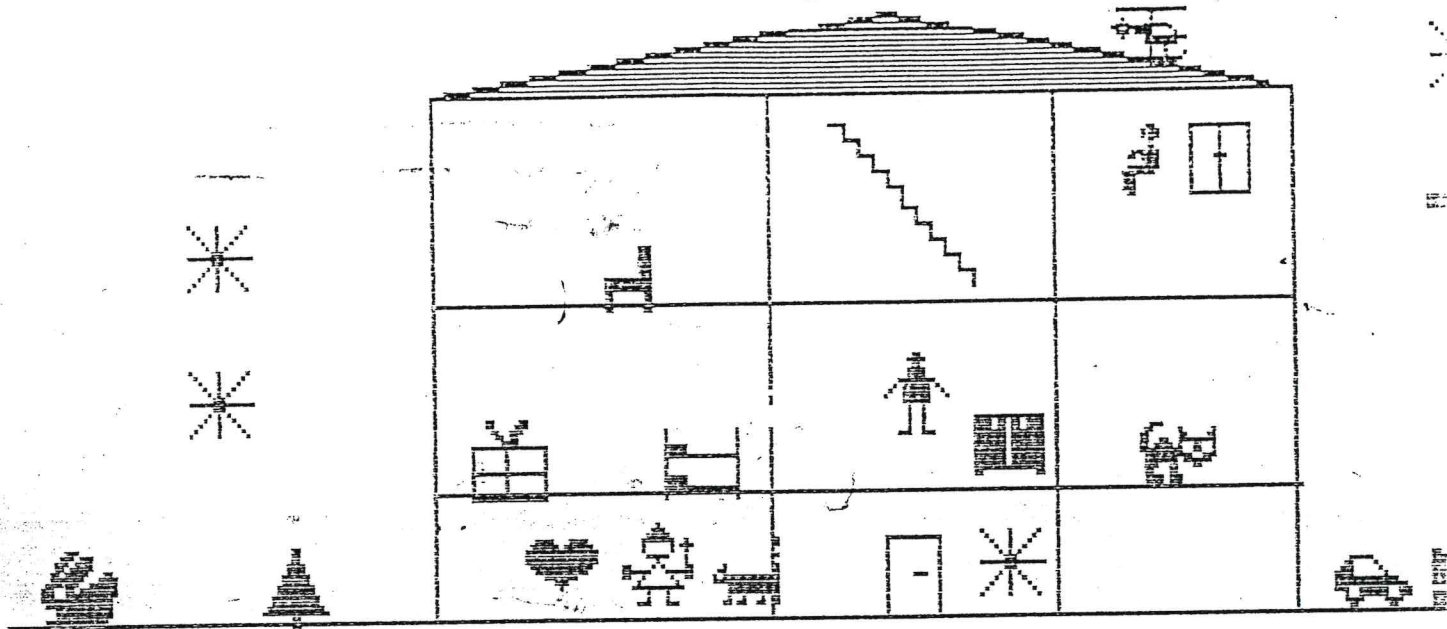
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

CHRISTIAN - SIMONE



This section contains a large amount of text that is extremely faint and difficult to read. It appears to be a list or a set of notes, possibly related to the floor plan above. The text is organized into several columns and rows, but the individual words and sentences are illegible due to the low contrast and quality of the scan.

BIAROB

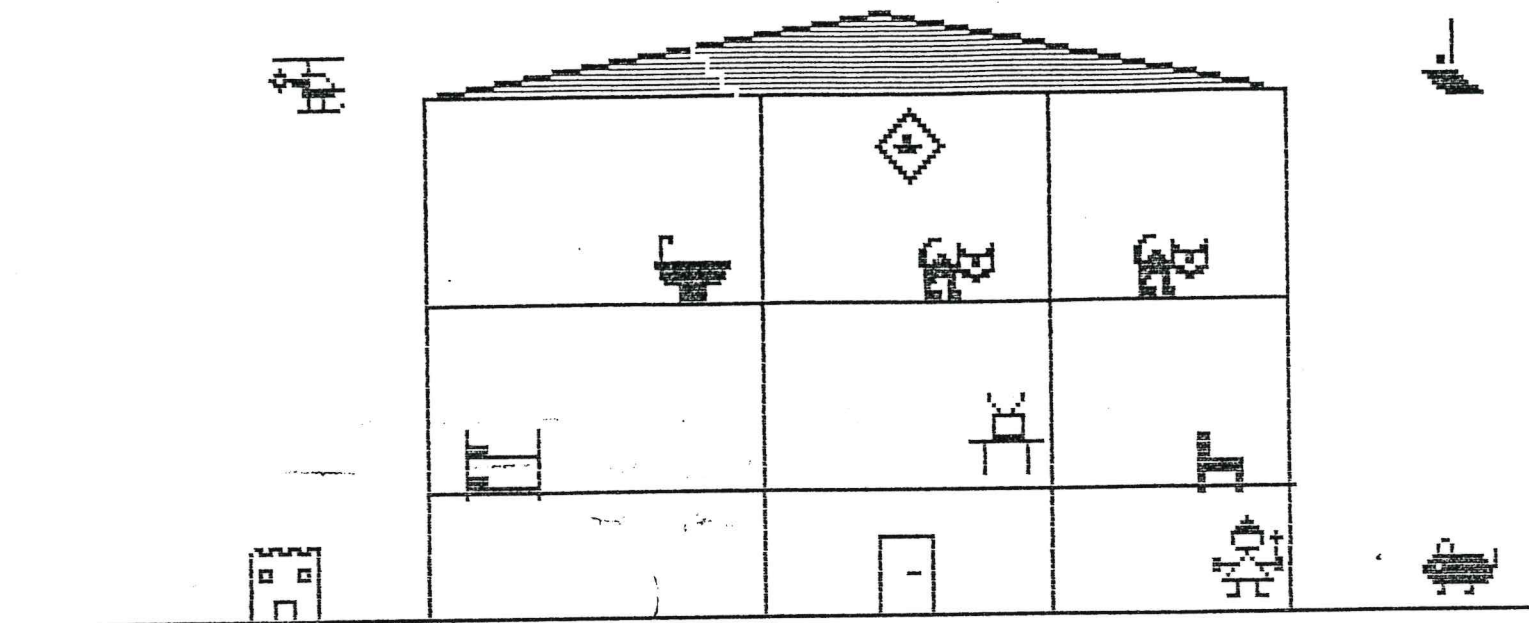


LE AVVENTURE DI FRANCESCO

FRANCESCO si alza dal letto per andare a vedere un elicottero che si è posato sul tetto.
 L'elicottero scende un amico per un istante.
 L'amico scende prende il gattino e poi torna con l'amico.
 L'amico scende di fianco c'è Maria che gioca con un cuoricino.
 L'amico si preparano per andare a scuola.
 Francesco e Maria fuori dalla casa incontrano un coniglietto, giocano un po' con lui e si divertono tanto.

BIAGIO ROBERTO

GIURIC

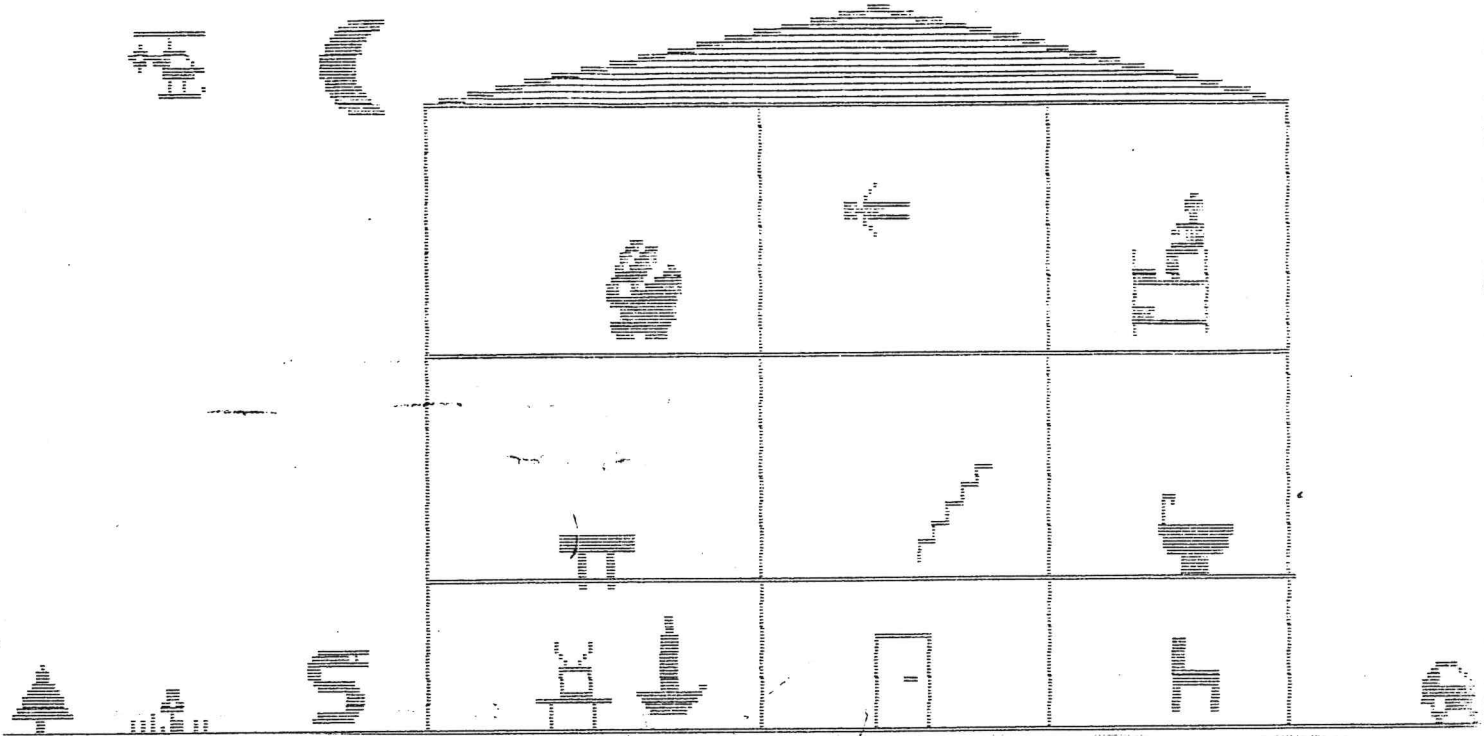


000000

000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000
 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000 000000

000000
 000000
 000000

SIM HAT



The following text is a series of lines of characters, possibly representing a list or a set of instructions, though it is mostly illegible due to the quality of the scan.

Line 1: [Illegible characters]

Line 2: [Illegible characters]

Line 3: [Illegible characters]

Line 4: [Illegible characters]

Line 5: [Illegible characters]

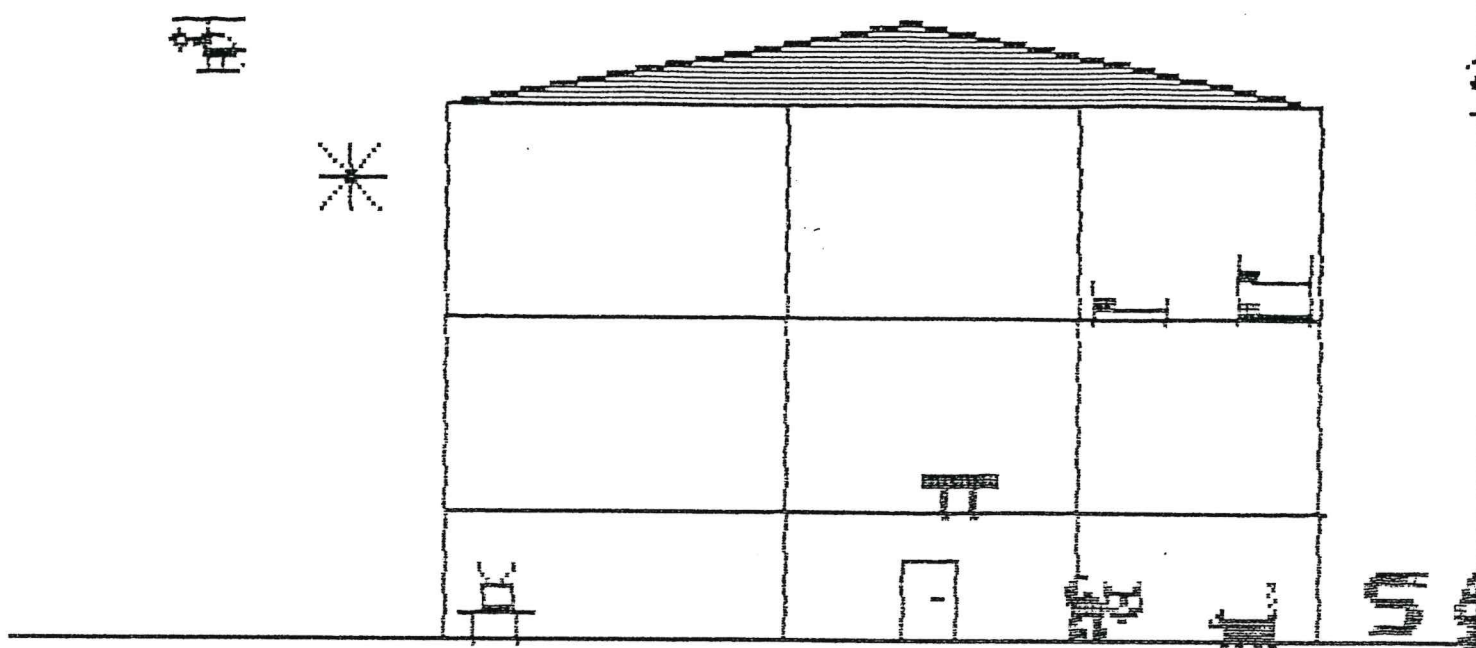
Line 6: [Illegible characters]

Line 7: [Illegible characters]

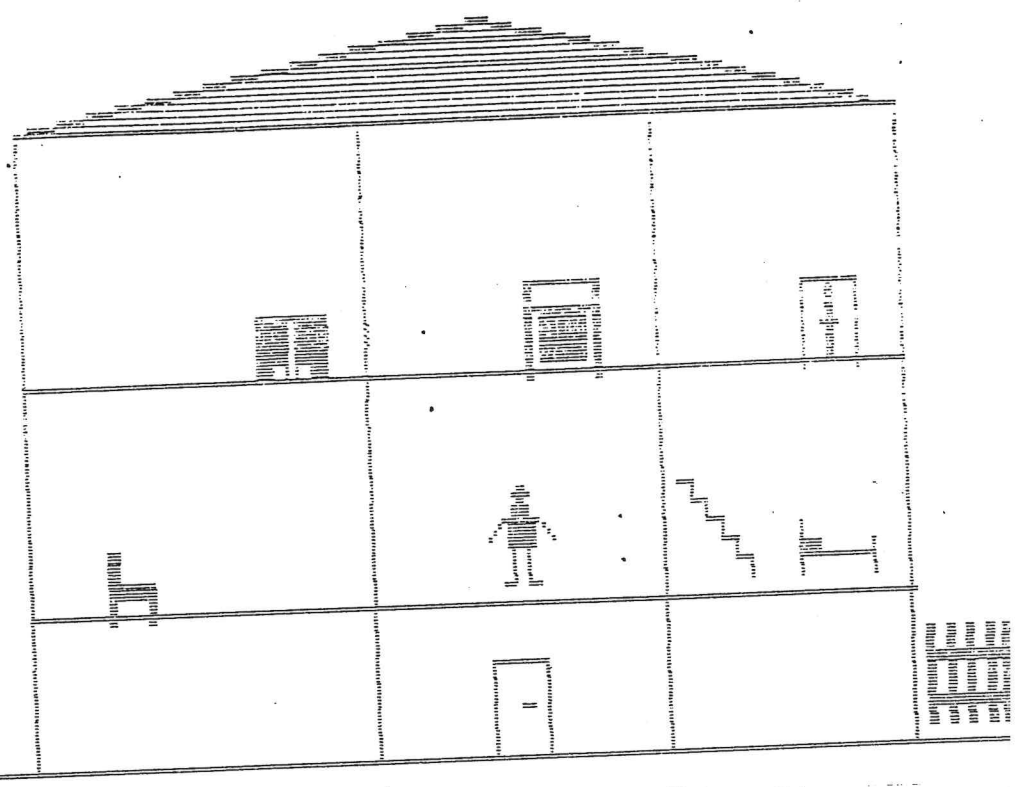
Line 8: [Illegible characters]

Line 9: [Illegible characters]

Line 10: [Illegible characters]



Handwritten text or a list of notes, possibly describing the layout or contents of the rooms shown in the floor plan above. The text is written vertically and includes various characters and symbols, some of which are difficult to decipher due to the image quality.



PLANNING DEPT.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA

BERKELEY, CALIFORNIA

1960

ARCHITECTURAL DEPARTMENT

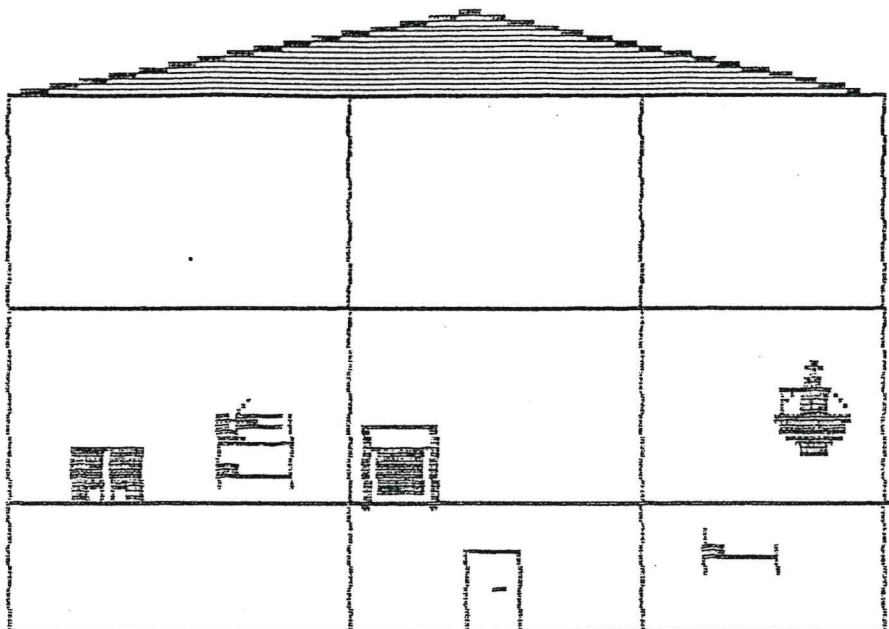
UNIVERSITY OF CALIFORNIA

BERKELEY, CALIFORNIA

PLANNING DEPT.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA

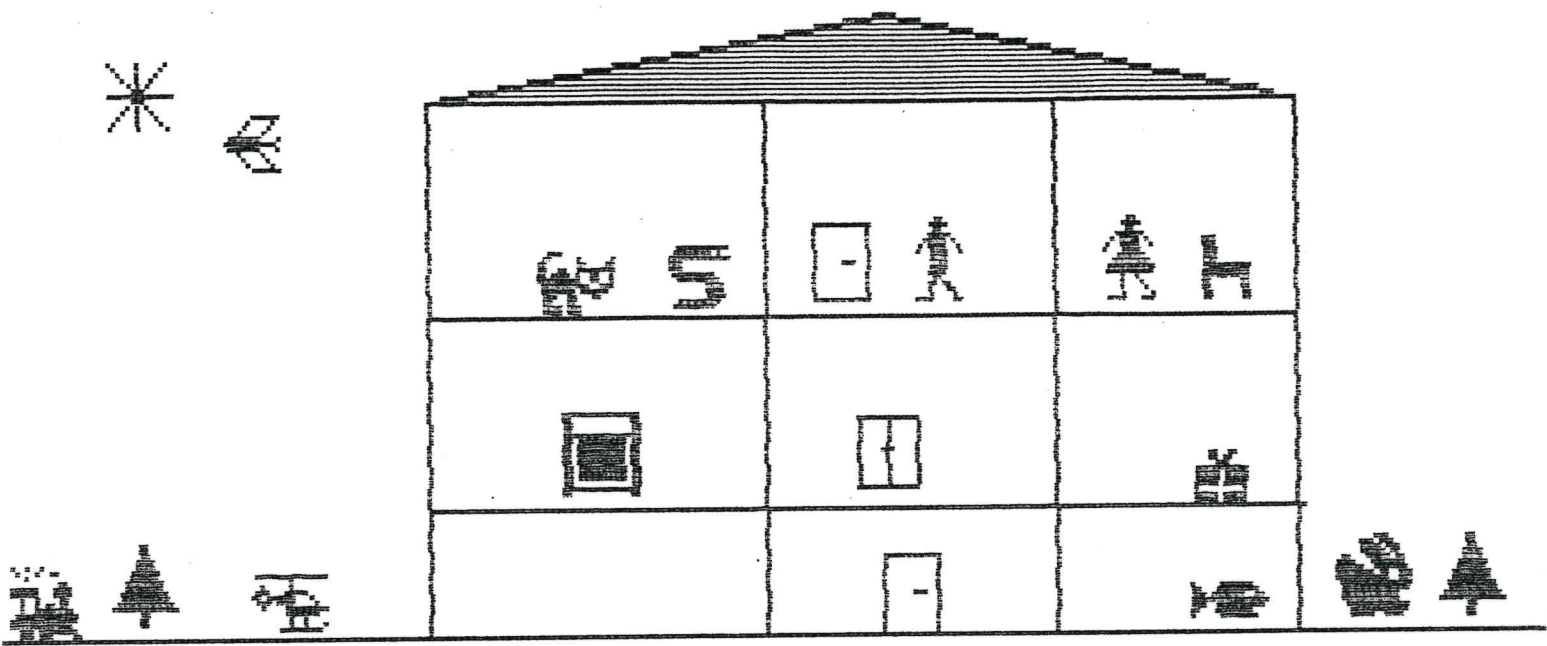
BERKELEY, CALIFORNIA



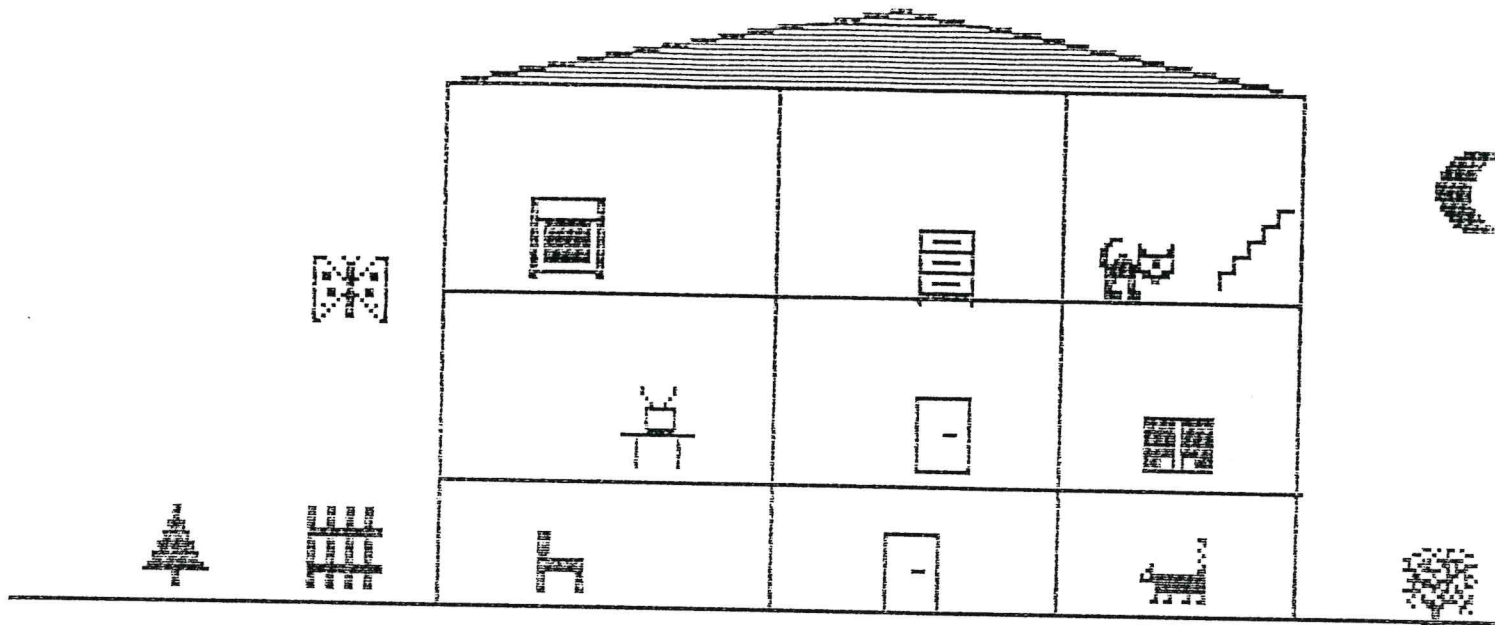
房屋

房屋是供人们居住、生活、工作的场所。房屋的种类很多，有住宅、商店、学校、工厂、医院、机关、公共建筑等。房屋的结构、材料、装饰、设备等都应根据其用途和条件来设计。房屋的设计要考虑美观、实用、经济、安全等因素。房屋的建设要符合城市规划、土地利用、环境保护等要求。房屋的管理和维护也很重要，要定期检查、维修、保养，确保房屋的安全和使用寿命。

房屋是人类文明的重要标志之一。随着生产力的发展和科学技术的进步，房屋的结构、材料、装饰、设备等都得到了不断的改进和更新。从原始的穴居野处到现代的钢筋混凝土高层建筑，房屋的发展经历了漫长的历史过程。未来，随着新材料、新技术的不断涌现，房屋将更加智能化、绿色化、人性化，为人们的生活提供更加舒适、便捷、安全的居住空间。



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.



IL GATTO GIACOMINO

Il gatto giacomino va sul tetto a guardare la luna.

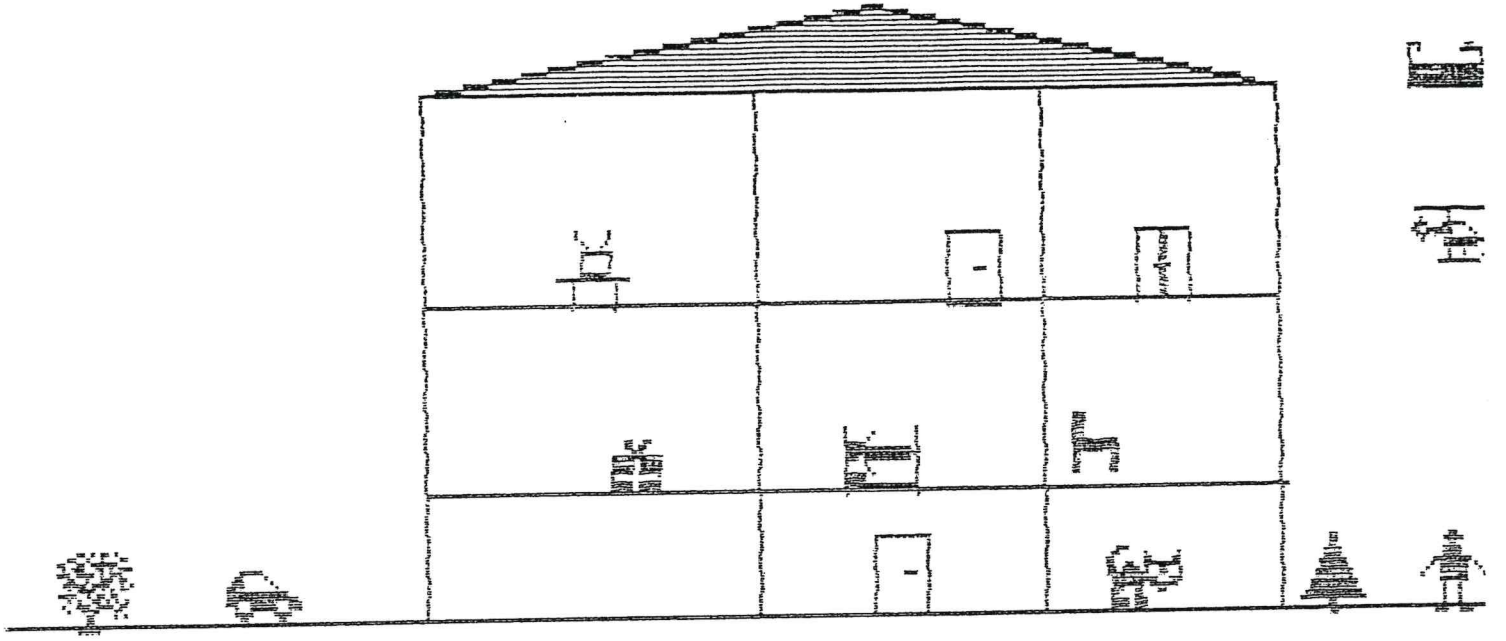
Quando è stanco si corica giù per guardare la televisione, con un televisore di un'altra stanza.

Il gatto giacomino si accende, come in un gatto di nome gatto che guarda la televisione per un po', ma non riesce a guardare.

Quando è un po' un albero o un po' un albero.

Il gatto giacomino è un gatto di nome gatto.

Il gatto giacomino è un gatto di nome gatto.

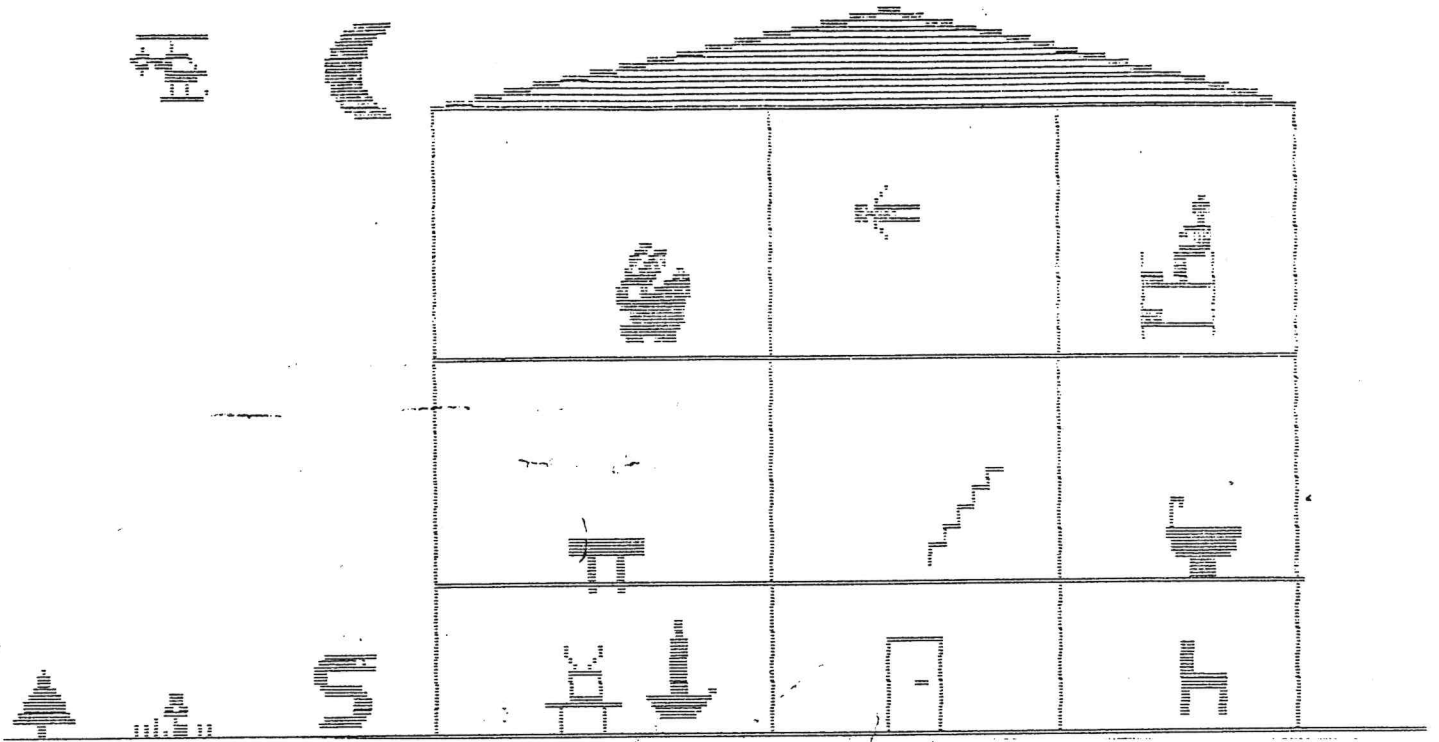


The floor plan shows a building with a gabled roof and a 3x3 grid of rooms. The rooms are arranged as follows:

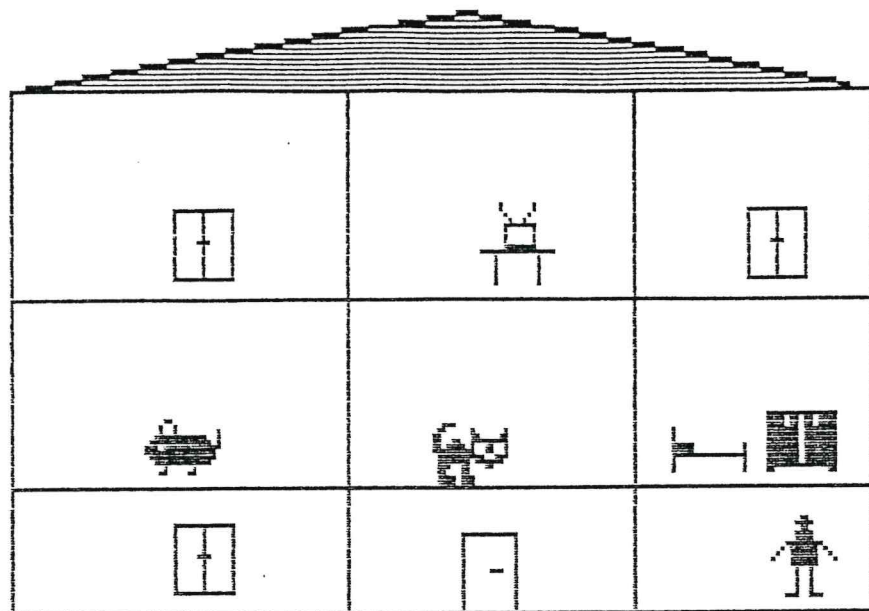
- Top row: A chair, a small square table, and a rectangular table.
- Middle row: A bed, a desk with a chair, and a desk with a chair.
- Bottom row: A doorway, a doorway, and a doorway.

Outside the building, there are several small icons: a tree on the left, a small house, a person, and a structure on the right.

SIM HAT



Handwritten text, likely a list or notes, is present below the diagram. The text is mostly illegible due to the quality of the scan and is oriented vertically.



LE AVVENTURE DI NINI

Il gattino Nini esce e incontra una
fantasma, gioca con lei.

È una, e' ora di rientrare.

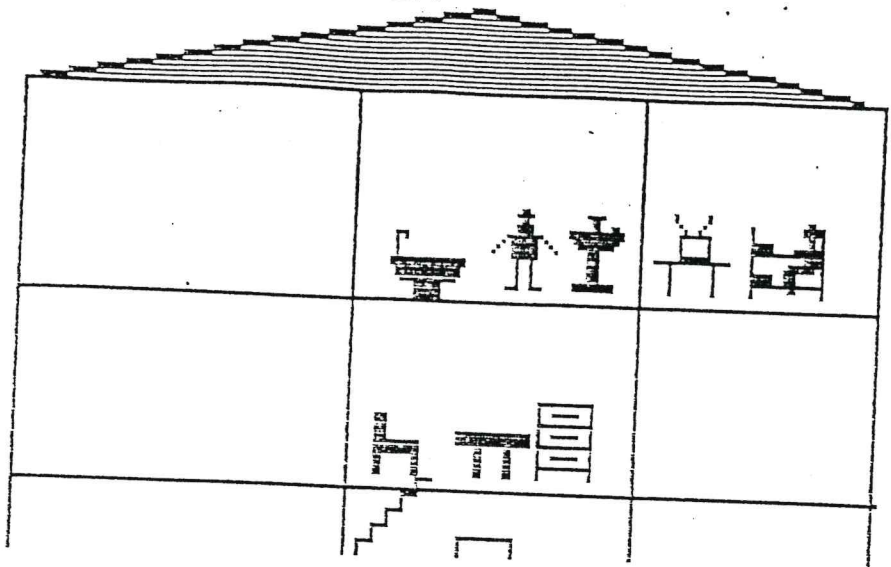
Nini al ritorno trova tanti animali.

Il gattino Nini guarda la casa, anche Nini
è stato vicino a loro e si dice che
è stato.

Nini va sul tetto a dormire.

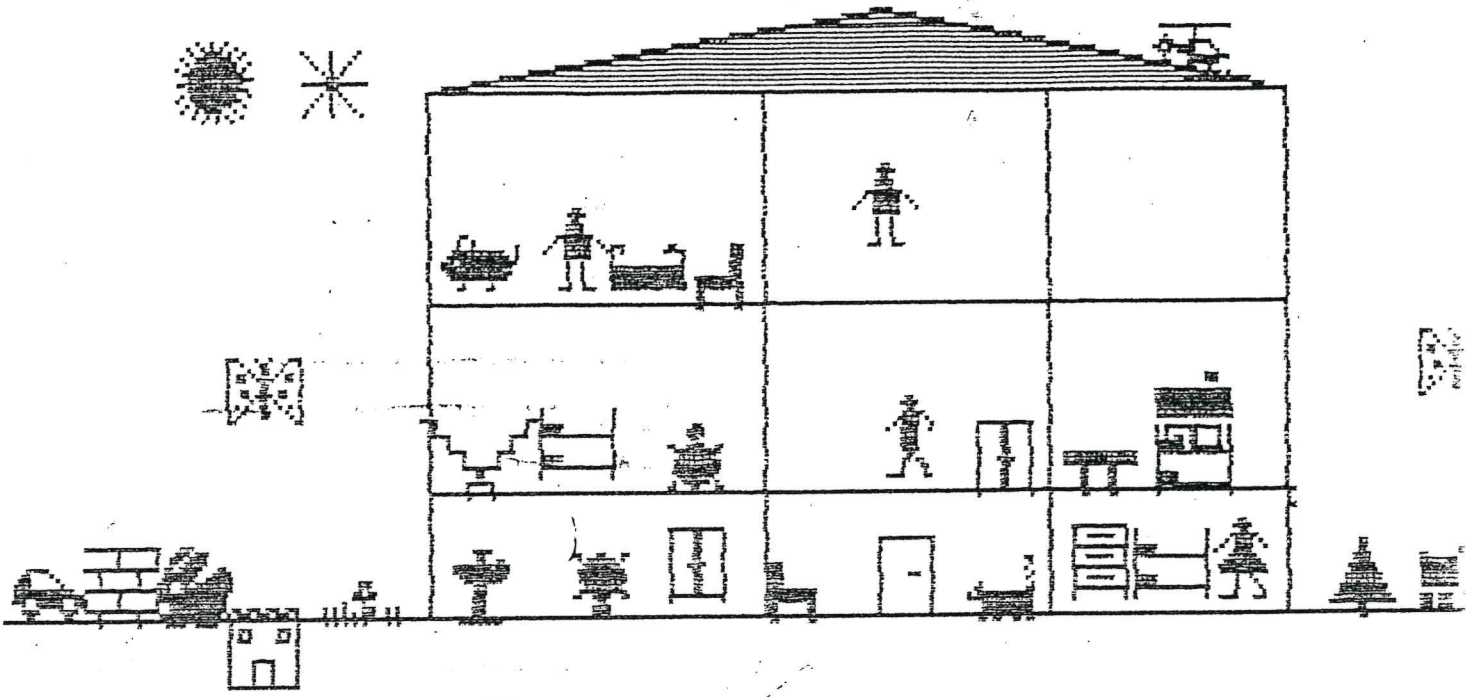
Il gattino si sveglia pronto per un
avventura nuova.

EUGENIO ROSARIO



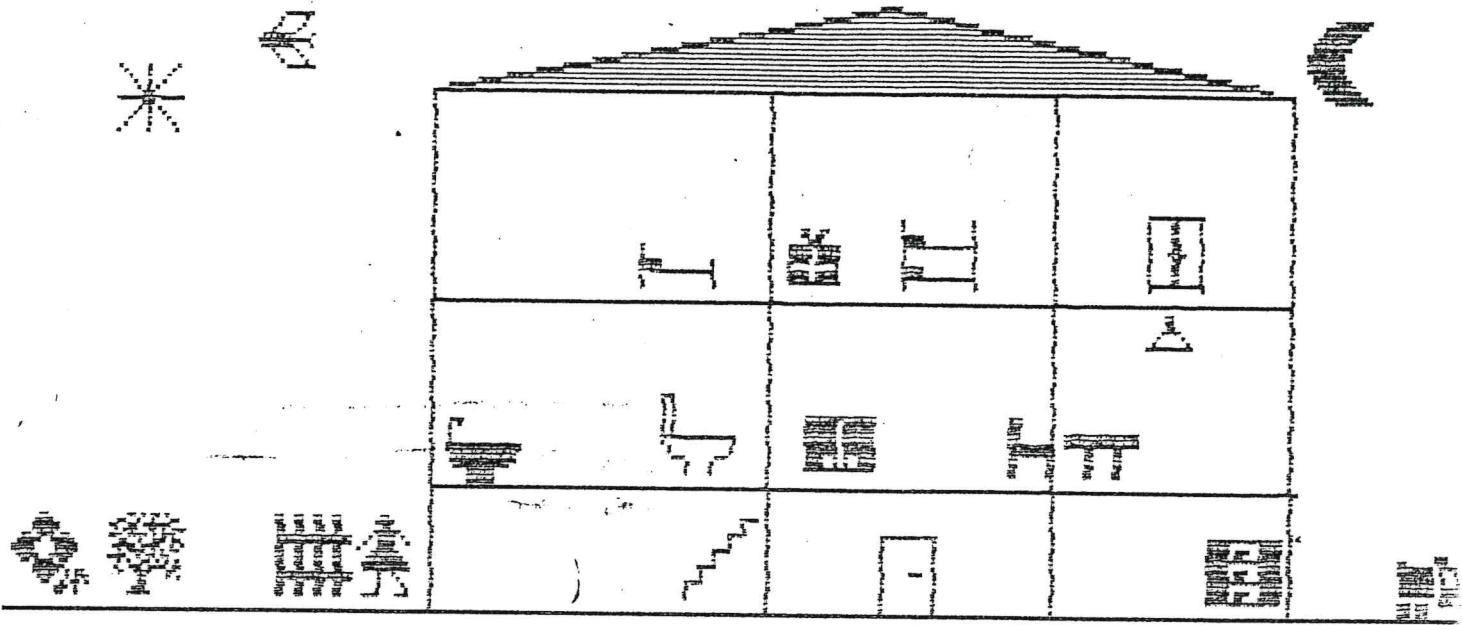
1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100

MACHI



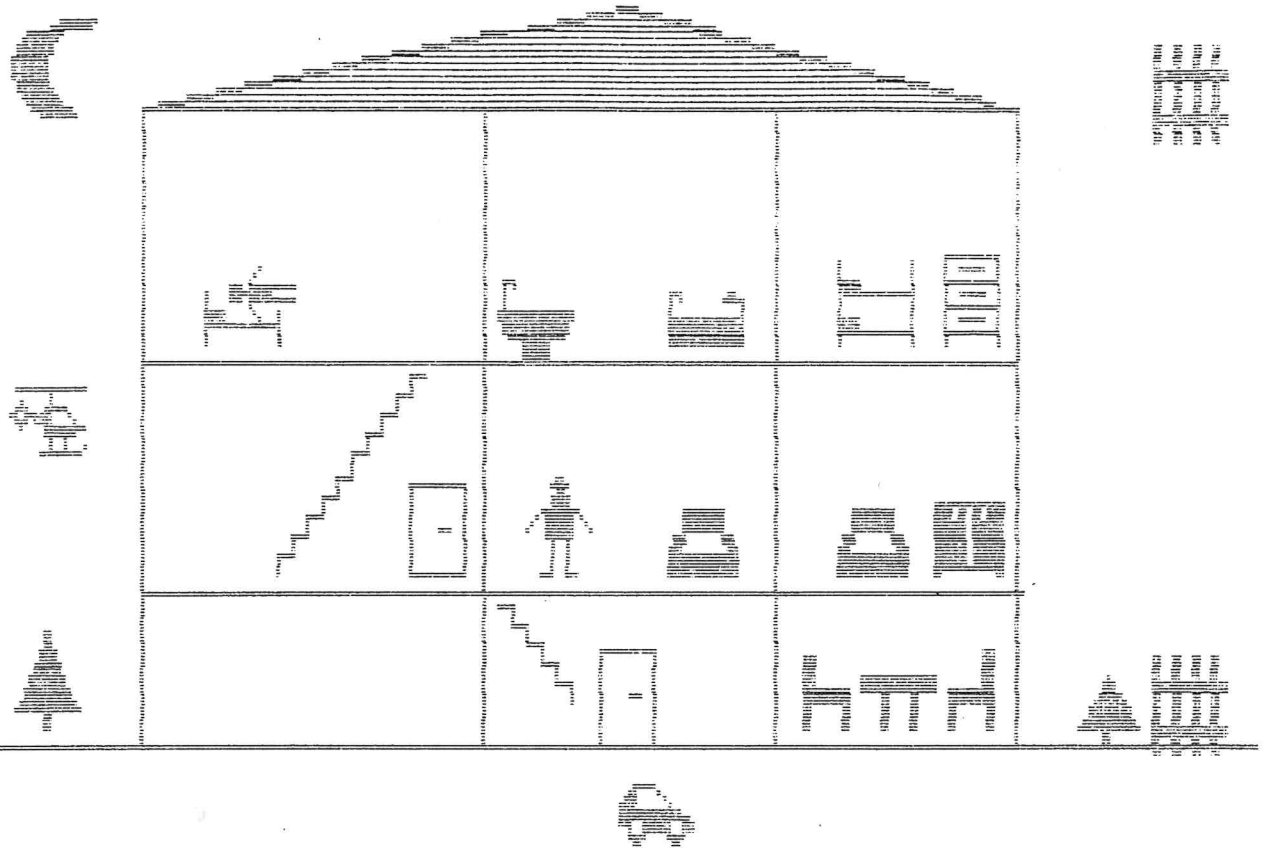
This page contains a vertical column of text, which appears to be a list of items or a legend. The text is written in a stylized, possibly cursive or shorthand font, and is oriented vertically from top to bottom. The items listed include various symbols and characters, some of which are repeated multiple times. The text is located in the lower half of the page, below the architectural drawing.

GIUARO



The text below the diagram is extremely faint and appears to be bleed-through from the reverse side of the page. It is mostly illegible but seems to contain several lines of text, possibly describing the building or its location.

THE
FLOOR
PLAN
IS
AS
SHOWN



L 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 W 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 S 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 E 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 N 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000
 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000 1000

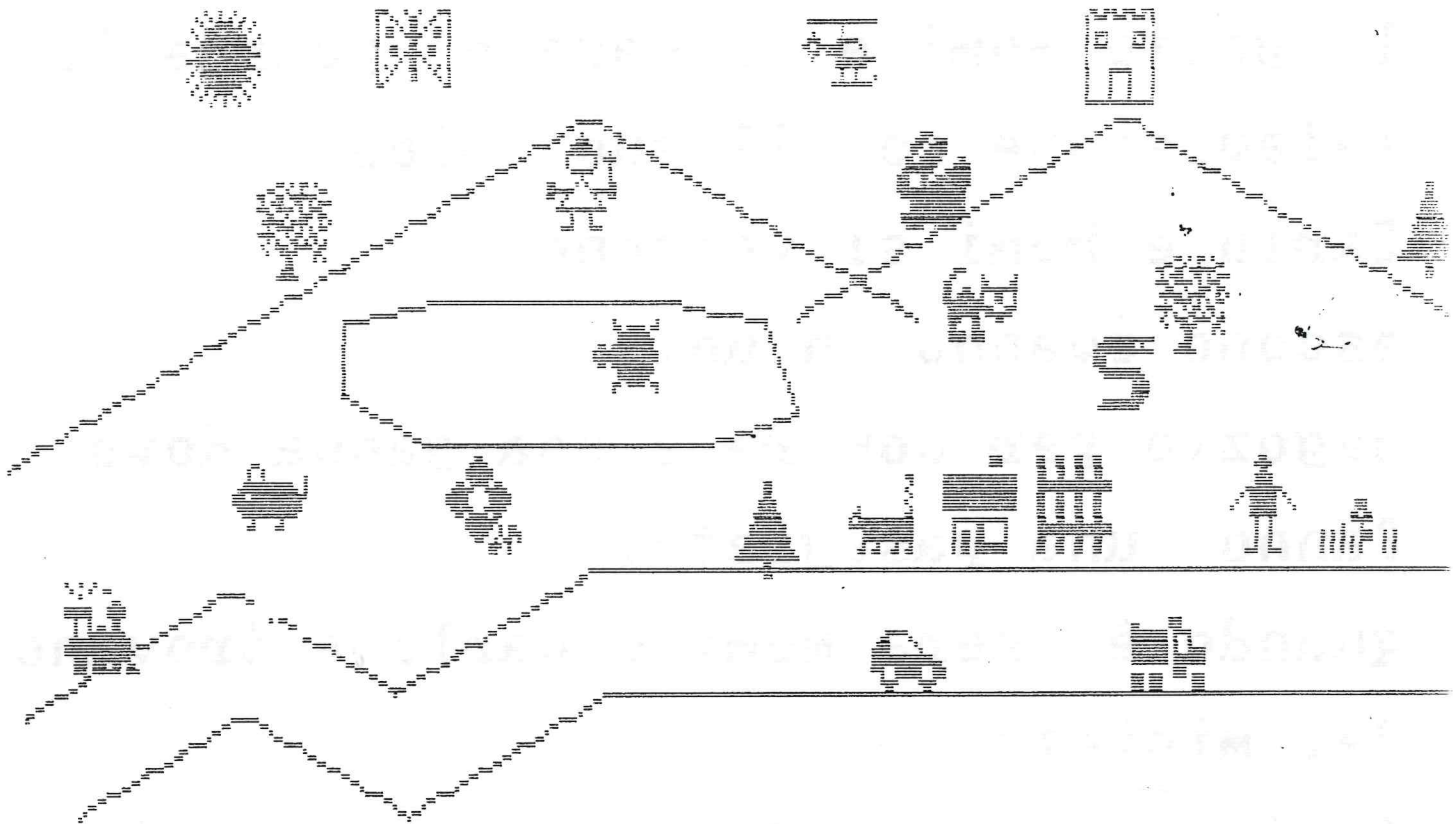
IL PAESAGGIO

1° MOMENTO : I bambini vengono lasciati liberi di collocare gli elementi negli spazi che loro ritengono più adatti; fissano le immagini e stampano il paesaggio.

2° MOMENTO : I bambini in classe, a coppie, raccontano la storia e motivano il perchè della loro collocazione.
Nella verbalizzazione vengono stimolati all'utilizzo di termini topologici conosciuti.

3° MOMENTO : I bambini inseriscono nel computer il testo da loro prodotto.
Alla fine viene stampata la storia.

SIMAGNE



IL GATTO NOMI

Il gatto nomi e, a casa e guarda la televisione con il suo amico.

Carlo e Nomi si vestono,

escono evanno in un.

negozio per comprare una sacca dopo

fanno una passeggiata.

Quando è sera nomi e carlo e trovano

dei micciotti.

insieme pensano di fare una partita a

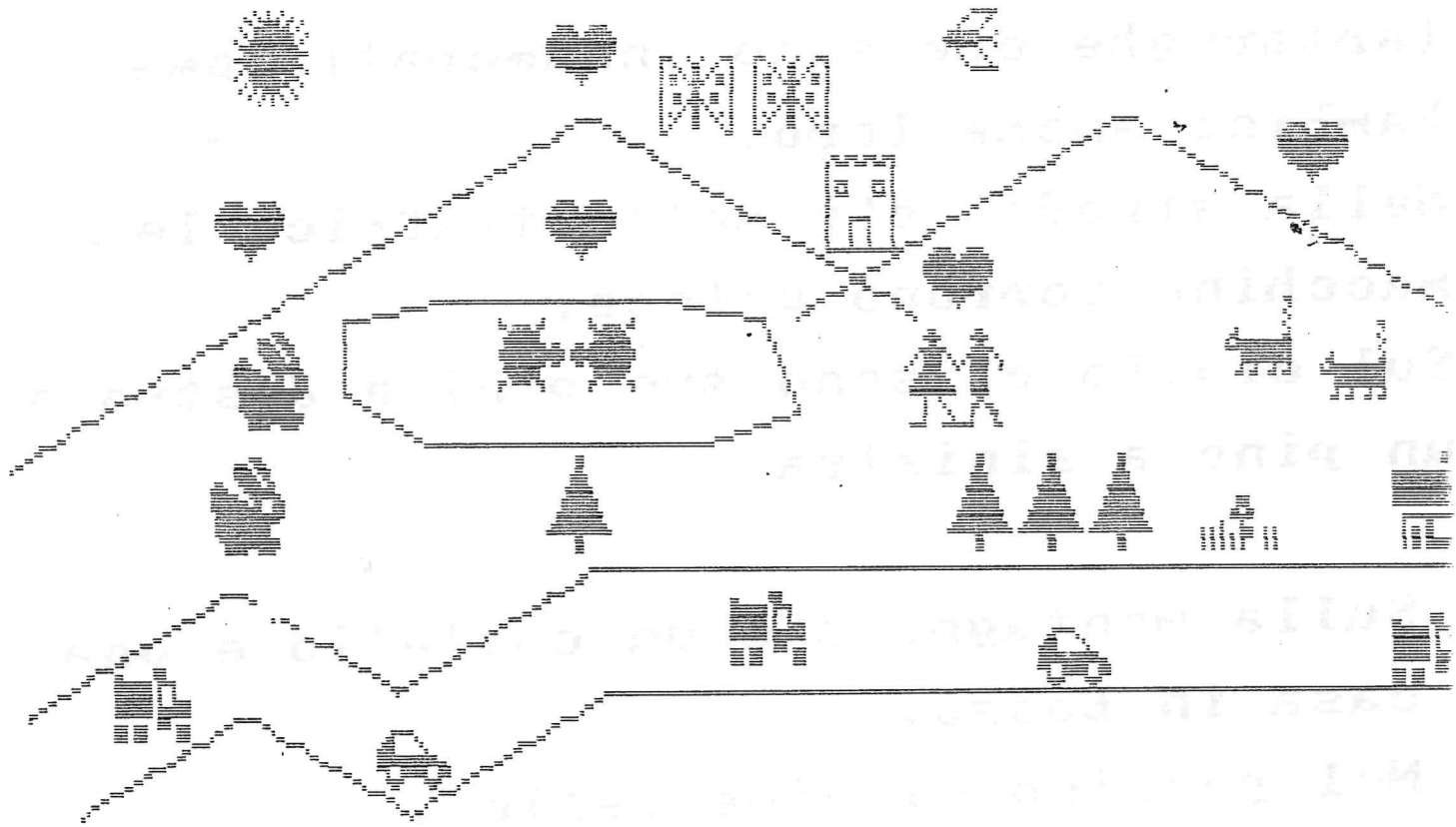
carte.

si divertono molto e sono molto

contenti

FINONE AGNESE.

ROBILE



ALESSANDRO E SILVIA

Alessandro e Silvia sono due

intelligenti.

Due cose: la prima è che sono due

intelligenti, la seconda è che sono due

intelligenti.

La prima è che sono due intelligenti.

La seconda è che sono due intelligenti.

La terza è che sono due intelligenti.

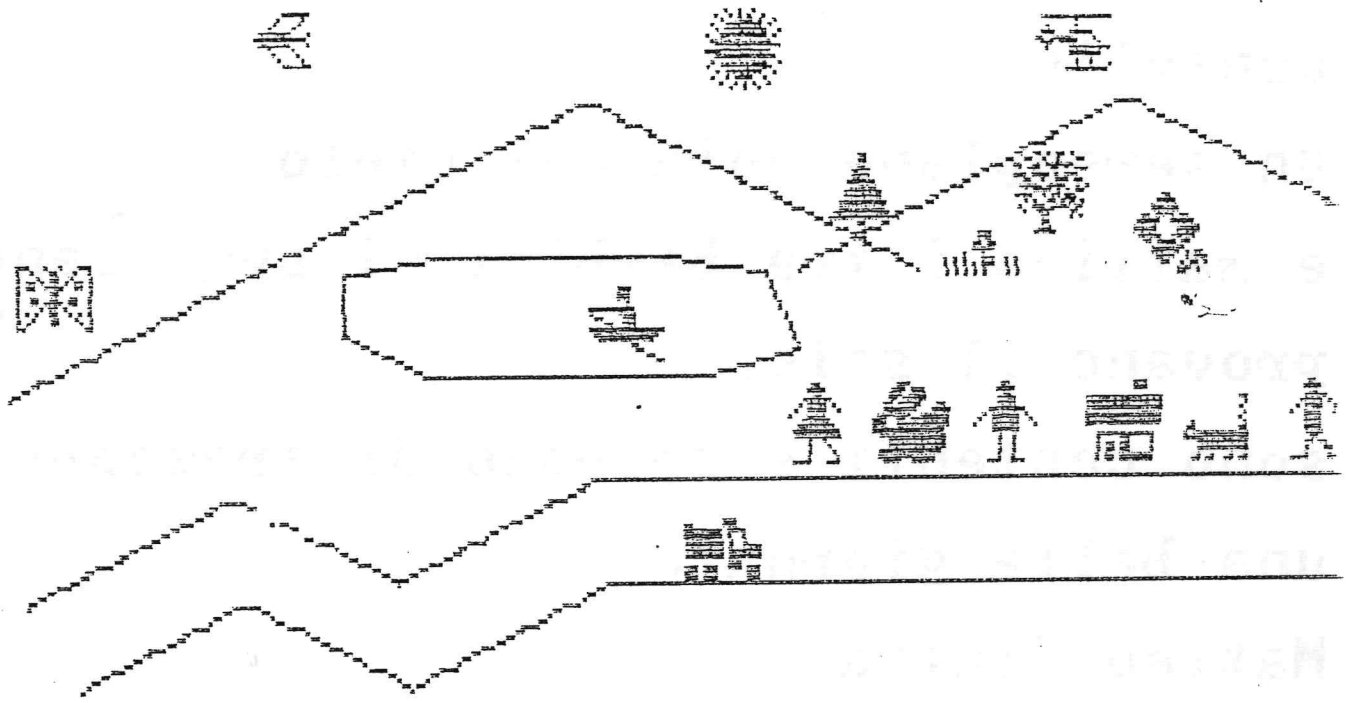
La quarta è che sono due intelligenti.

La quinta è che sono due intelligenti.

La sesta è che sono due intelligenti.

La settima è che sono due intelligenti.

La ottava è che sono due intelligenti.



PAOLO ALICE E MARCO PER ENRICA BRUNI

Marco ha vinto la gara, Alice ha vinto

la gara, Paolo ha vinto la

gara.

In seguito alla gara.

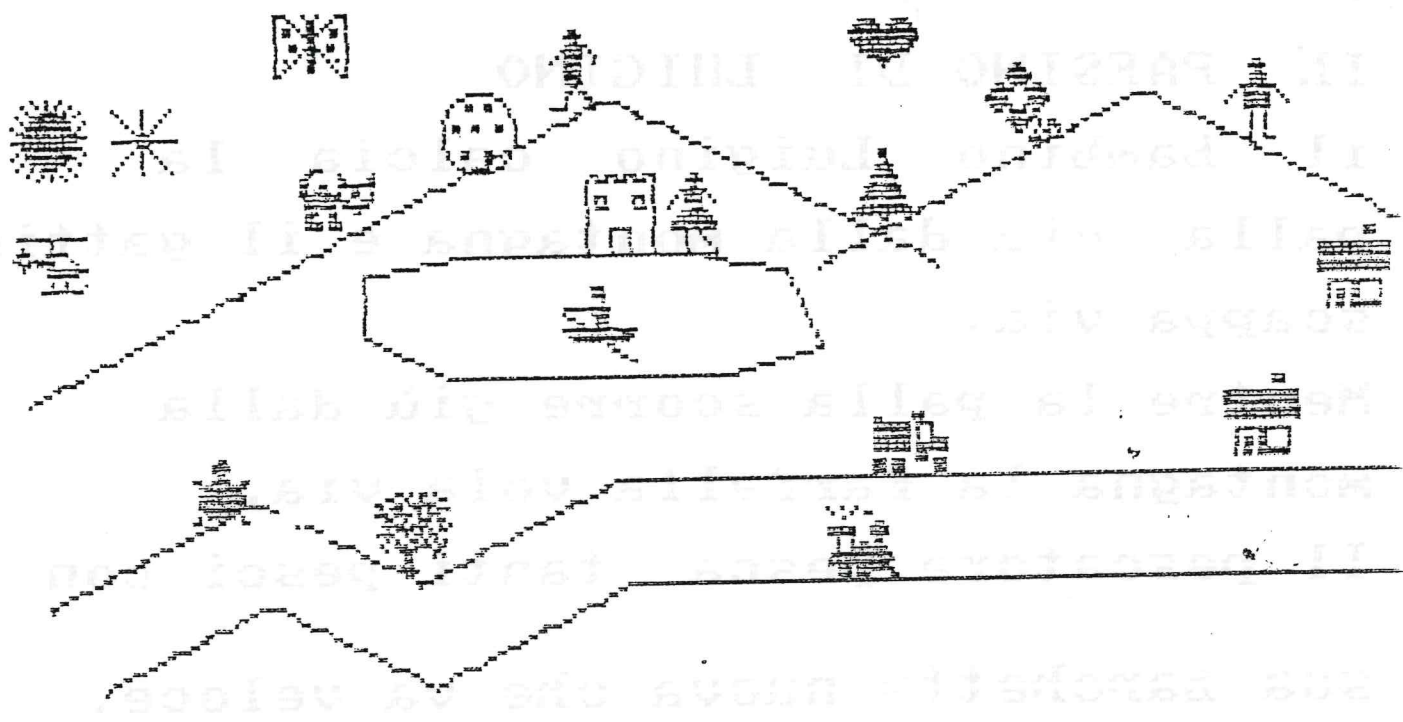
È mattina e tre bambini di tre anni e

provano il sole.

sono contenti e sperano di trascorrere

una bella giornata.

Matteo Giulia



IL PAESINO DI LUIGINO

il bambino Luigino calcia la palla giù dalla montagna e il gattino scappa via.

Mentre la palla scorre giù dalla montagna la farfalla vola via.

Il pescatore pesca tanti pesci con la sua canchietta nuova che va veloce.

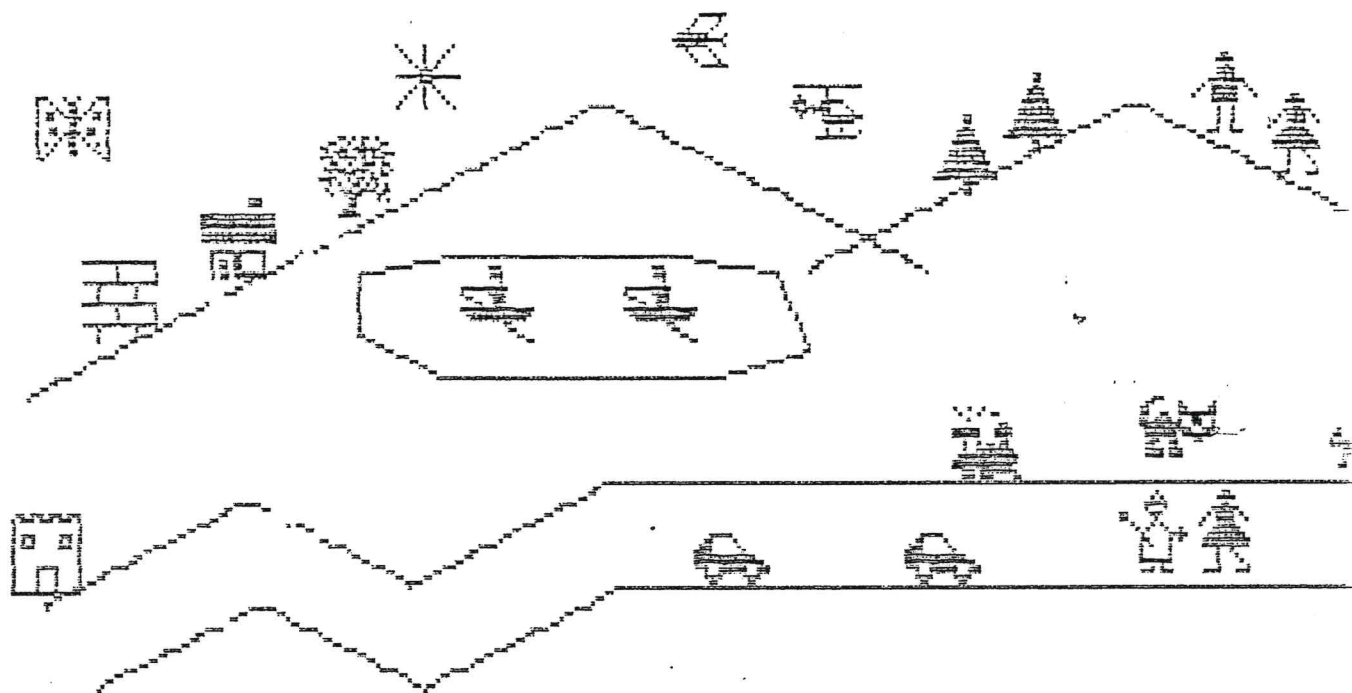
La principessa Margherita è appena scappata via.

Mentre la palla scorre giù dalla montagna la farfalla vola via.

Il pescatore pesca tanti pesci con la sua canchietta nuova che va veloce.

La principessa Margherita è appena arrivata da scuola e vive felice nel piccolo paesino.

ILARIA MATTEO B.



IL PAESEGGIO DI NEVE

Il paesucchio c'è tutta neve.

Ma tutti dopo andano a scuola.

Il cane che c'è in casa è la mamma.

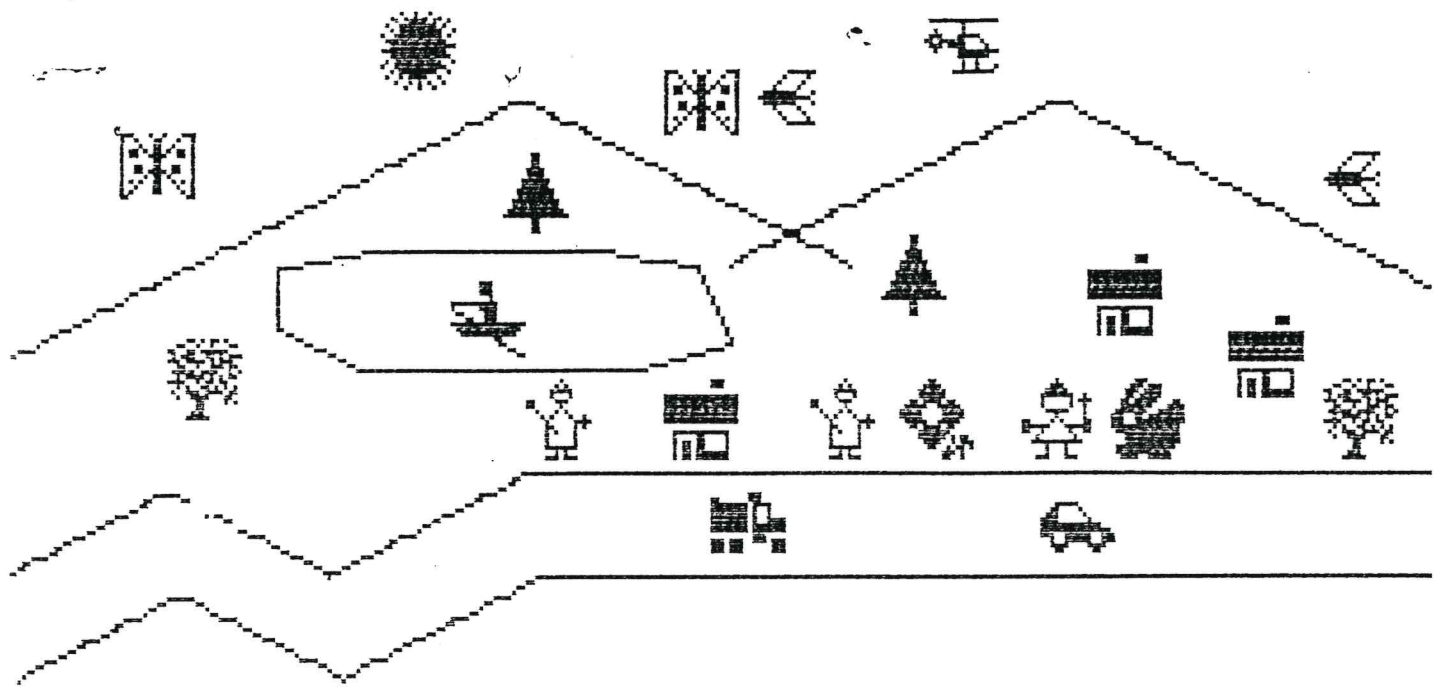
Il treno è a casa tutti dalla stazione.

La vetolina è in cielo.

Nel lago ci sono due barche.

I genitori vanno a casa di Luca.

RICCARDO ARON



LA RAMBINA FRANCESCA

Francesca gioca con i suoi amici.

Mentre Francesca, Gian Nicola e Andrea vedono un elicottero.

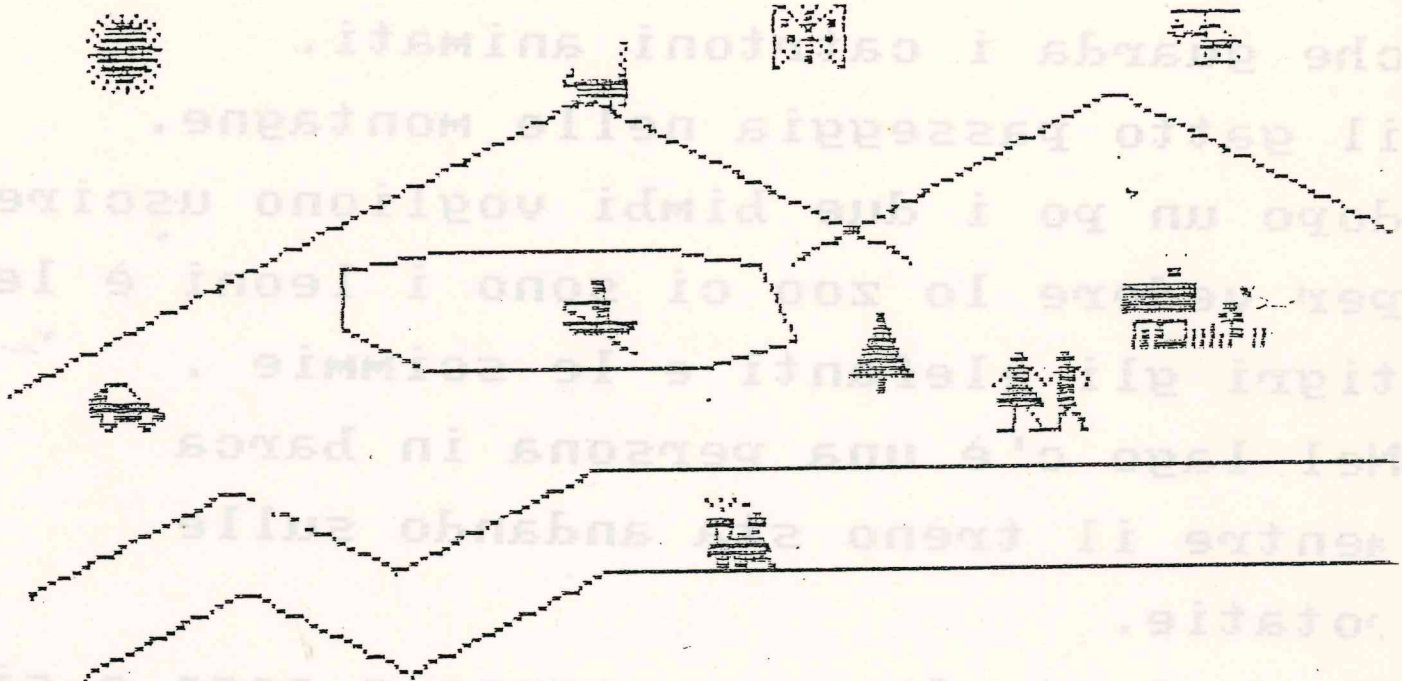
Per la strada passa veloce una macchina
Noi, l'asfalto azzurro e' è un pescatore
che aspetta il pesce torna a casa tutto
contento.

con tantissimi pesci.

Oggi per Francesca, Gian Nicola e
Andrea
è stata una bella giornata.

FRANCESCA CHIARA

SIRGIU



CARLO

La sorella di Carlo mentre passeggia nel parco e guarda il sole luminoso e arriva a casa da suo fratello.

che guarda i cartoni animati.

il gatto passeggia nelle montagne.

dopo un po i due bimbi vogliono uscire

per vedere lo zoo ci sono i leoni e le

tigri gli elefanti e le scimmie .

Nel lago c'è una persona in barca

mentre il treno sta andando sulle

rotatie.

E' arrivata la sera, vanno a casa e si

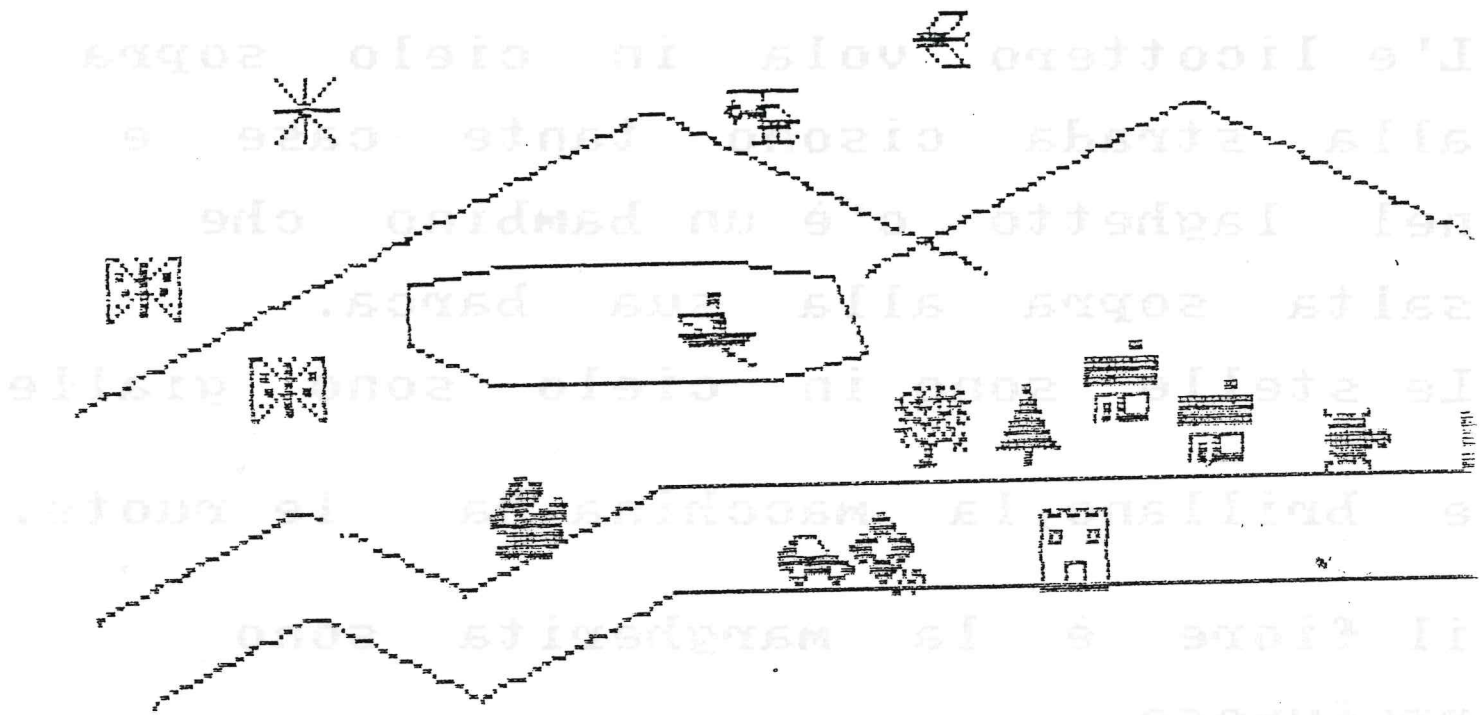
mettono a letto.

Al mattino quando si svegliano sono

pronti per una nuova avventura.

Simone V. Giuseppe

GRIGIU



IL PAESAGGIO

L'elicottero vola in cielo sopra
alla strada ci sono tante case e
nel laghetto c'è un bambino che
salta sopra alla sua barca.

Le stelle sono in cielo sono gialle
e brillano, la macchina ha le ruote.

il fiore è la margherita sono
profumose.

La tartaruga è verde e cammina
pianissimo.

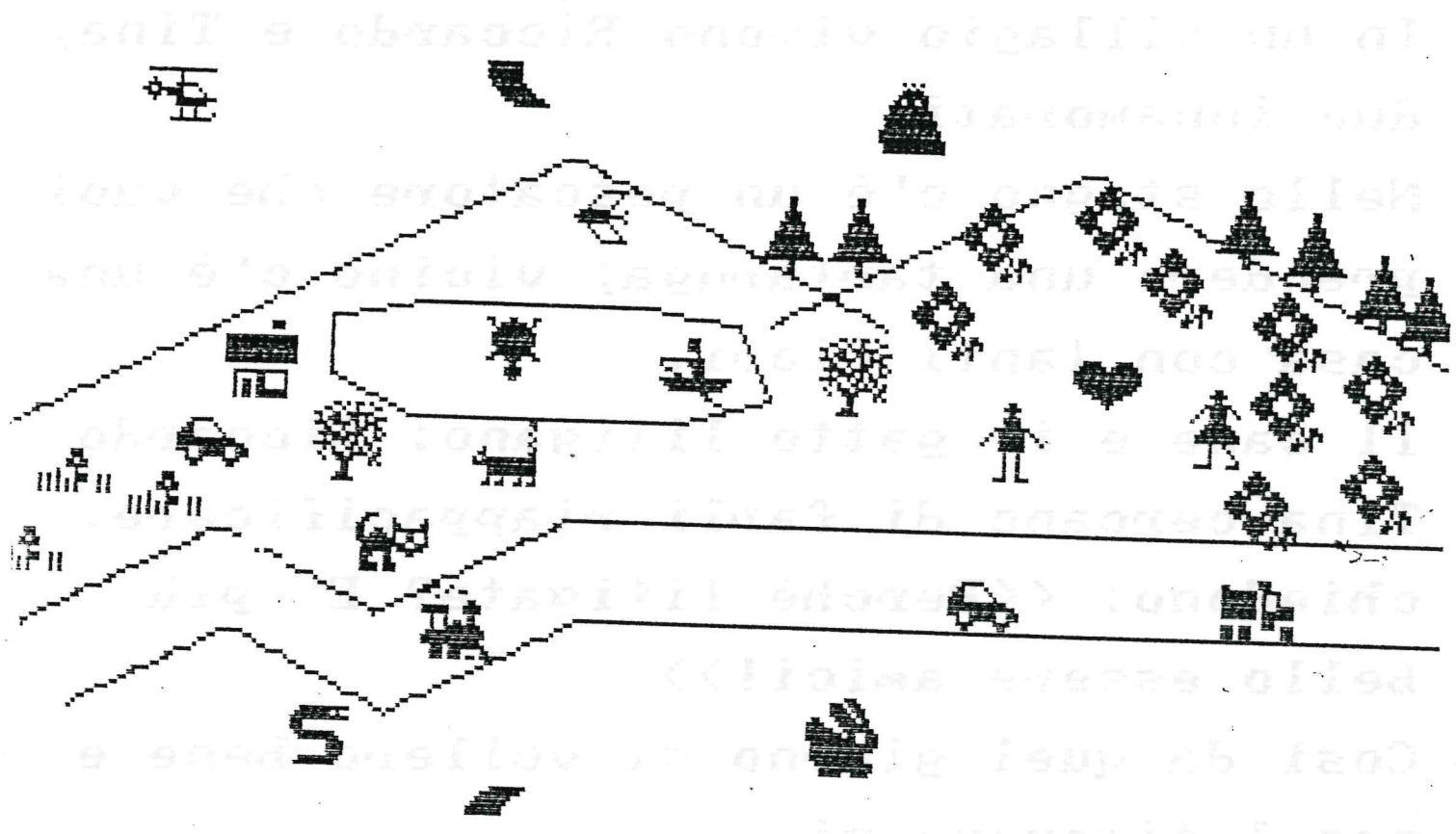
Nel cielo ci sono le farfalle che
volano via assieme al gabbiano.

coniglio salta nell'erba.

Il camion porta la carne nelle
macelleria.

CHRISTIAN GIULIA ROSSI

IN VILLAGGIO DI NOTTE



IL VILLAGGIO DI NOTTE

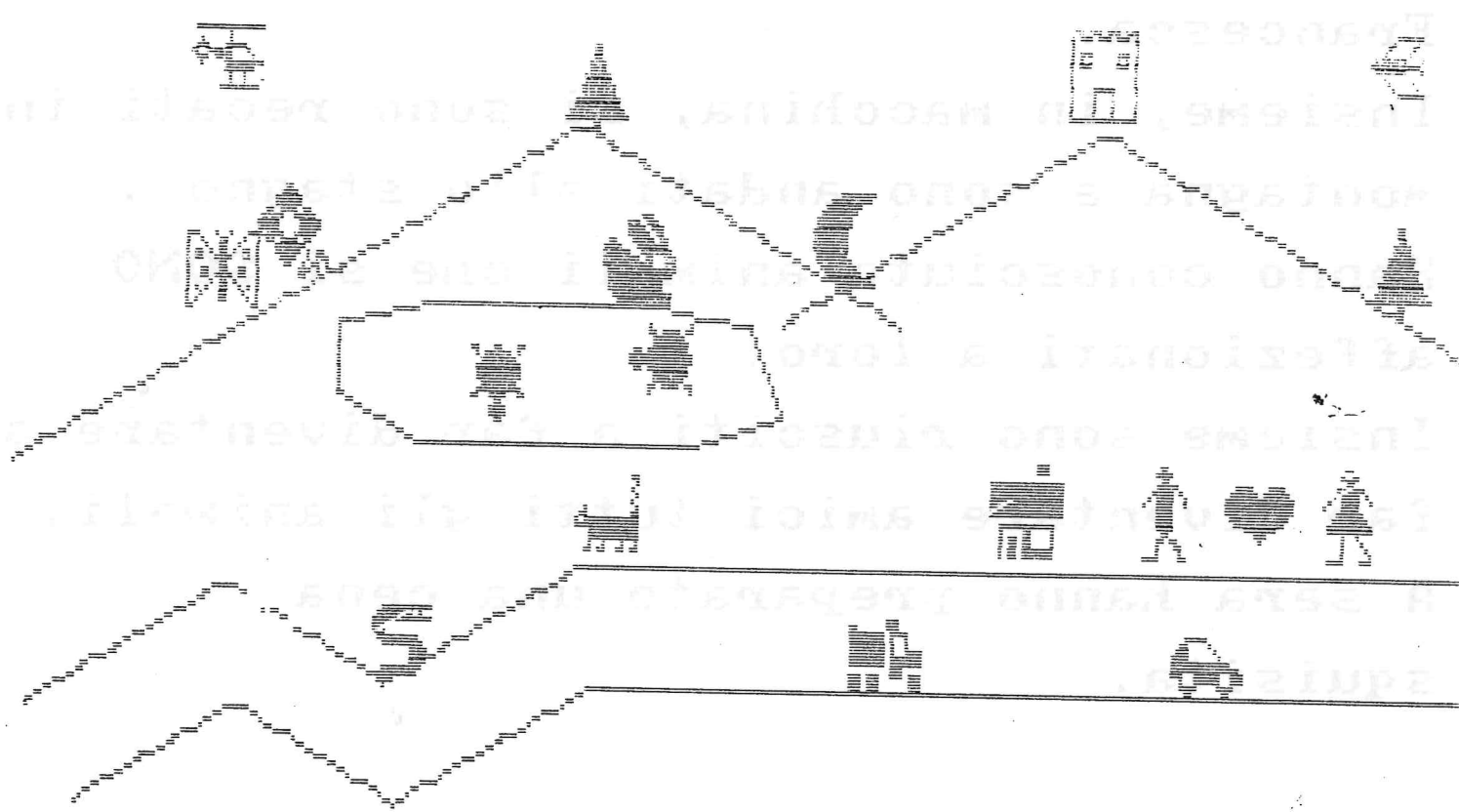
In un villaggio vivono Riccardo e Tina,
due innamorati.

Nello stagno c'è un pescatore che vuol
prendere una tartaruga: vicino c'è una
casa con tanti fiori.

Il cane e il gatto litigano: Riccardo
Tina cercano di farli riappacificare,
chiedono: «Perché litigate? E' più
bello essere amici!»

Così da quel giorno si vollero bene e
non litigarono più.

Emanuele Denis



I DUE INNAMORATI

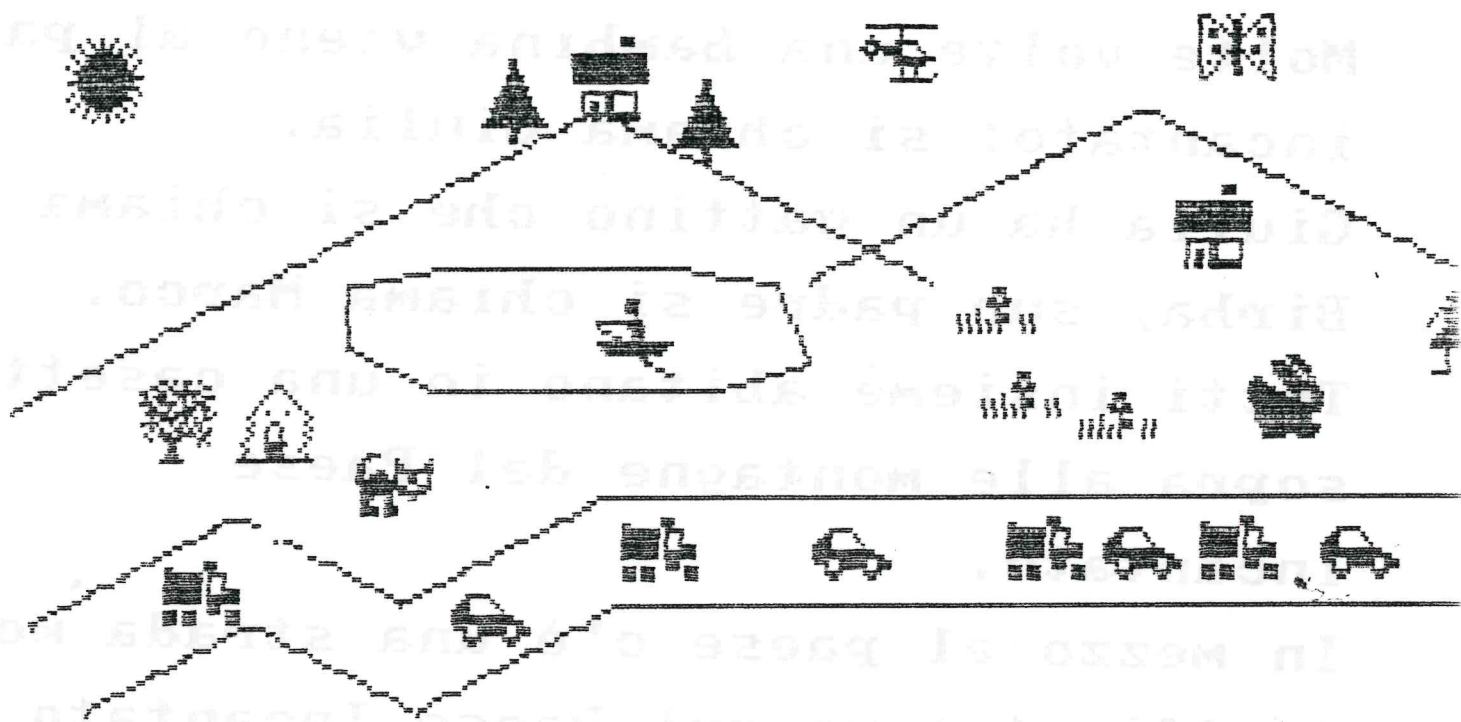
Ieri Riccardo è andato a prendere Francesca.

Insieme, in macchina, si sono recati in montagna e sono andati allo stagno. Hanno conosciuto animali che si SONO affezionati a loro.

Insieme sono riusciti a far diventare a far diventare amici tutti gli animali.

A sera hanno preparato una cena squisita.

Eugenio- Sara



IL PAESE INCANTATO

Molte volte una bambina viene al paese incantato: si chiama Giulia.

Giulia ha un gattino che si chiama Birba, suo padre si chiama Marco.

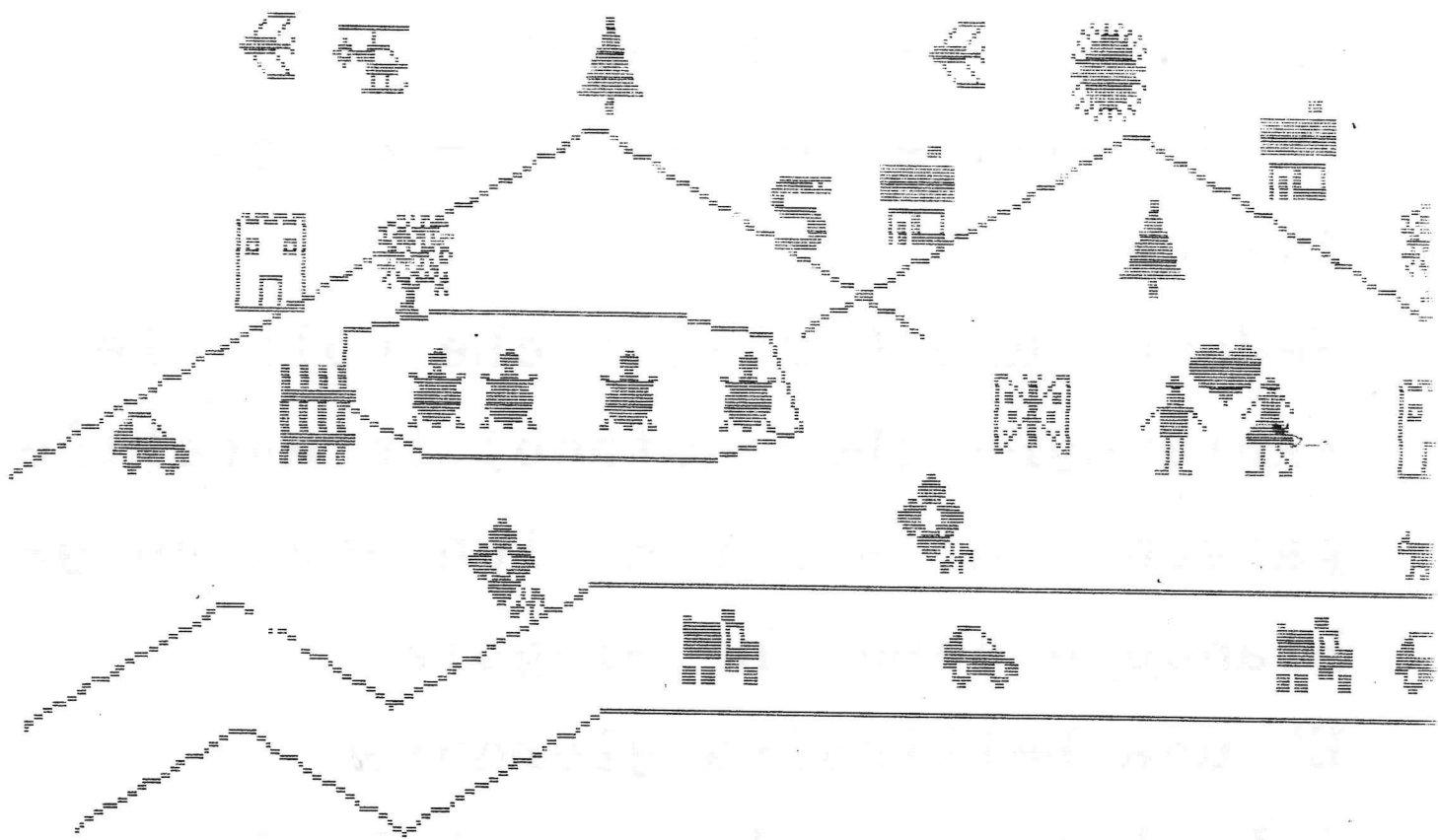
Tutti insieme abitano in una casetta sopra alle montagne del Paese Incantato.

In mezzo al paese c'è una strada molto trafficata; ma sul Paese Incantato splende sempre il sole e i fiori non mancano.

Ci sono tante casette che appartengono alle amiche di Giulia.

sui monti ci sono un coniglietto molto simpatico e una farfalla con cui Giulia gioca sempre.

Giulia è molto felice e non lascerà le montagne del Paese Incantato.



LA CITA IN MONDO

La città è una città in

la città è una città in

la città

La città è una città in

La città è una città in

La città è una città in

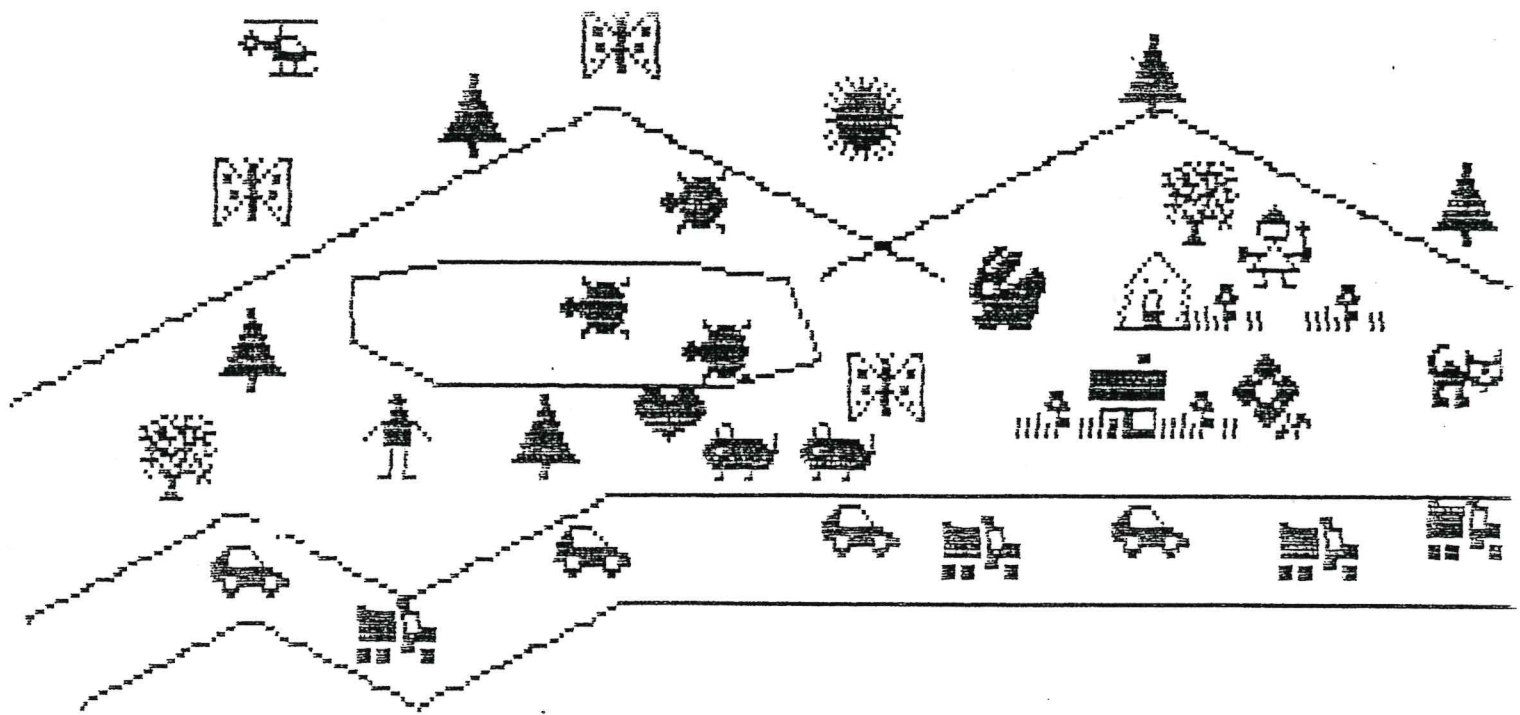
La città è una città in

La città è una città in

La città è una città in

La città è una città in

La città è una città in



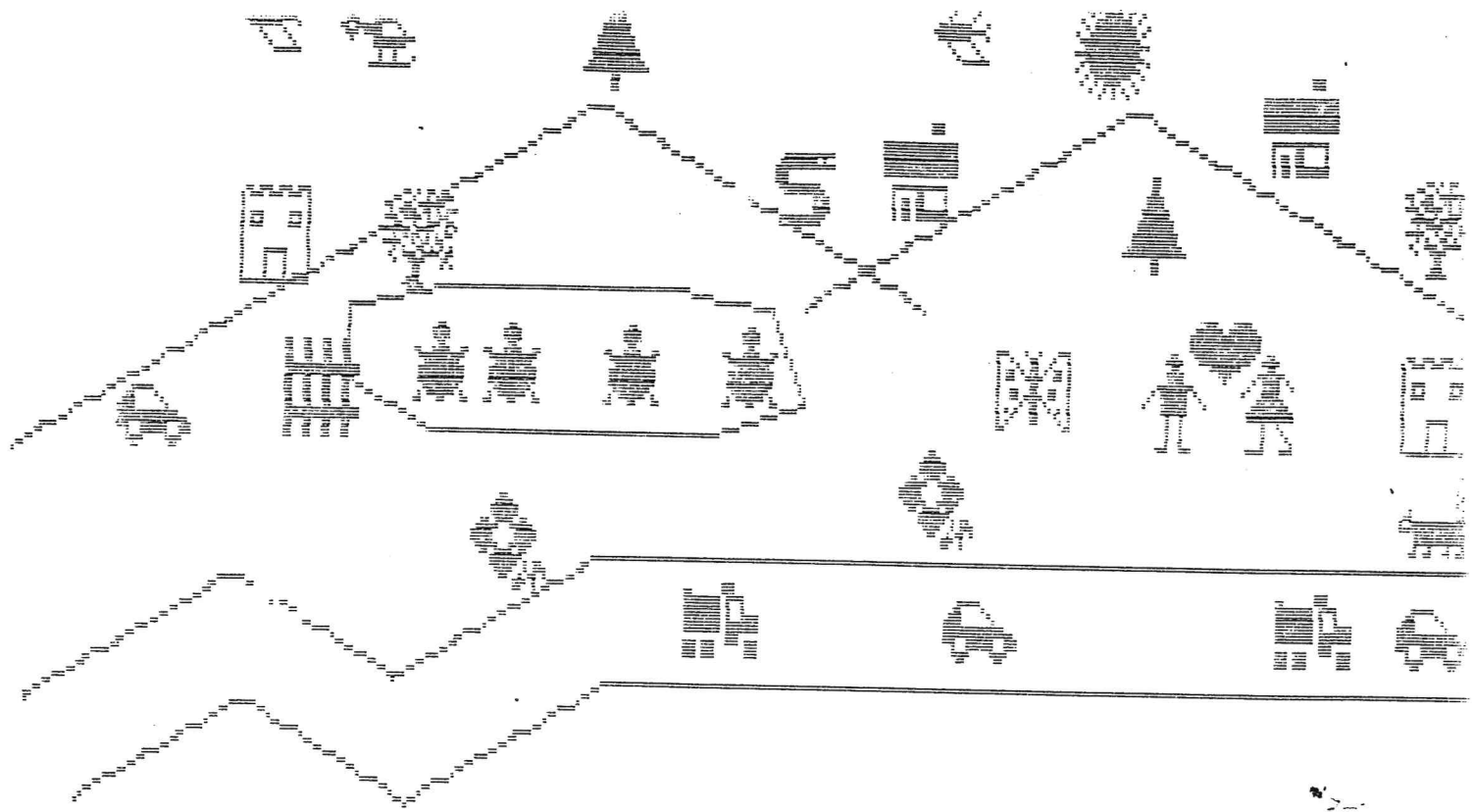
LA TARTARUGA MINNI

La tartaruga e le sue sorelle ogni giorno andavano nel lago vicino alle case.

Un giorno videro molte macchine e si accorsero che inquinavano molto.

Le tartarughe si misero d'accordo con le farfalle, con il coniglio e con i topini.

tutti insieme corsero dietro alle macchine e le spinsero nel laghetto.
Riccardo - Stefania



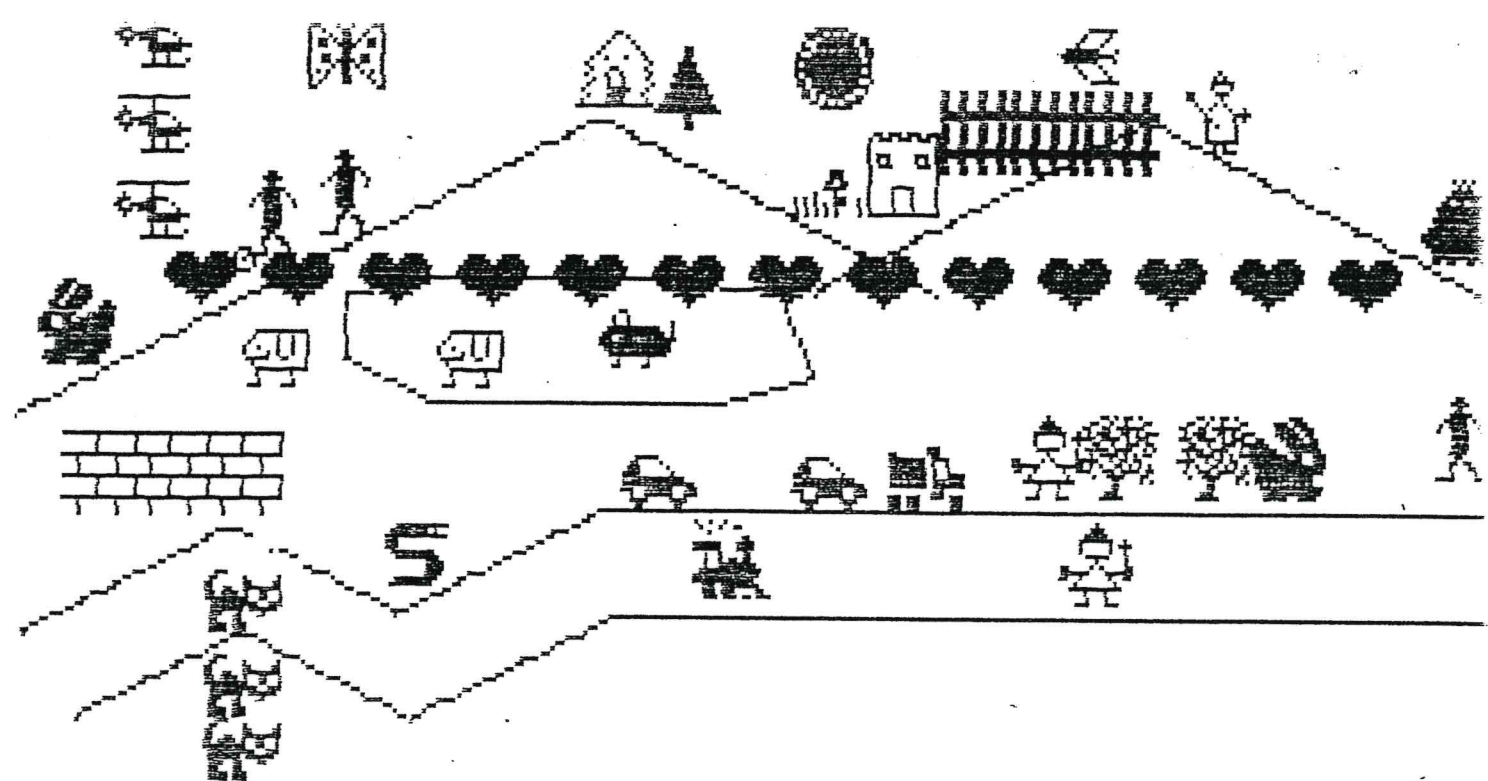
LA CITA IN MONTAGNA

Un bambino e una bambina si innamorano e vanno in montagna insieme.

Vedono: una farfalla che vola; le tartarughe che nuotano; le macchine che passano sulla strada lontana; un gatto bianco e nero che miagola.

E' una bellissima giornata.

I bambini raccolgono un bel fiore e tornano a casa insieme felici.



LE AVVENTURE DI FRANCESCO

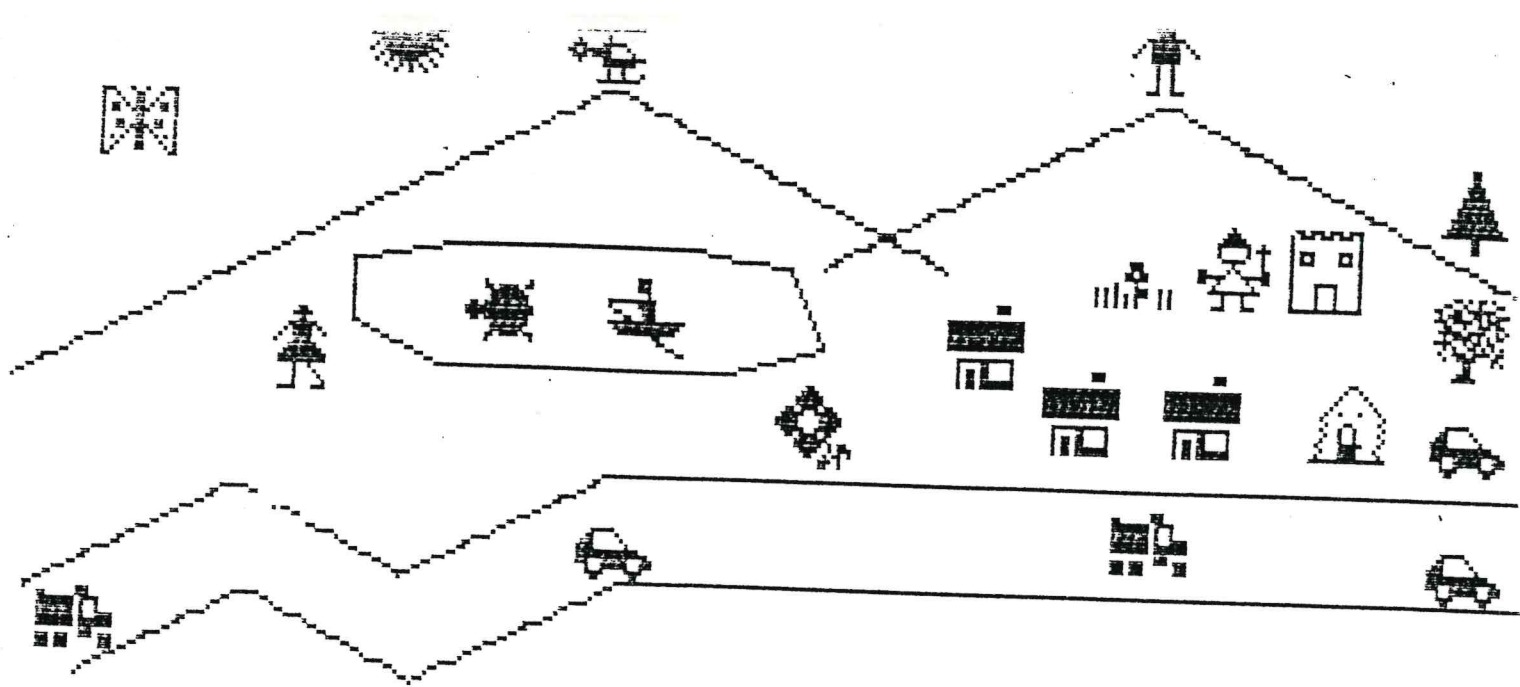
C'era una volta un bimbo di nome Francesco a cui piaceva andare nel parco.

ci andava tutti i giorni e verso sera francesco tornava a casa e giocava con i suoi giocattoli.

una sera dopo aver cenato, ando' a letto senza riuscire a dormire.

La mattina seguente vide un fantasma spaventato inizio' a fuggire ma il fantasma non era malvagio: gli fece u sorriso e diventarono amici-

Francesco lo porto' con se' al parco.



L' ELICOTTERO SULLA MONTAGNA.

Un giorno , su montagna, atterrò un elicottero.

Una donnina lo guardò stupita: era la prima volta che vedeva un elicottero e per lei era una cosa strana.

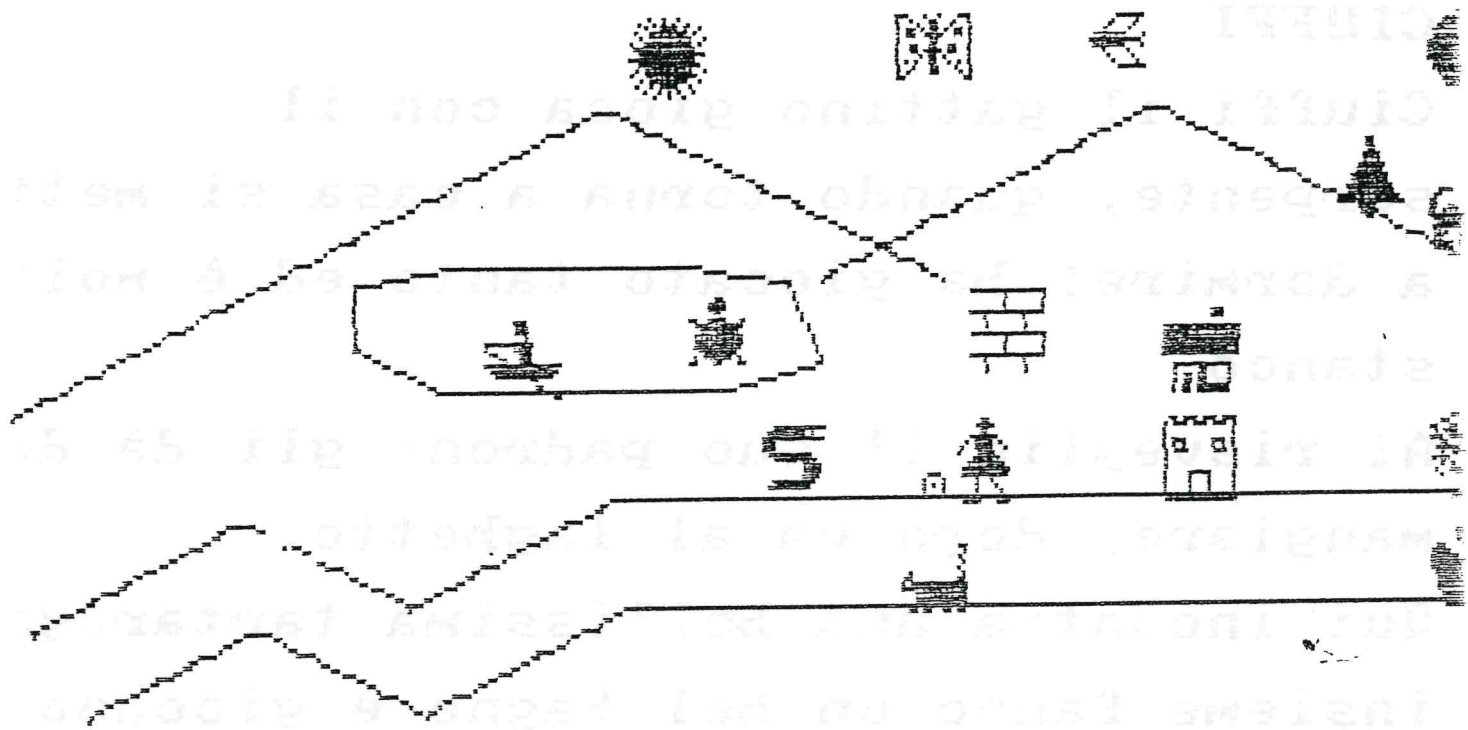
Anche il marito la pensava così.

Ogni giorno l'elicottero tornava poi andava via.

Dopo molti giorni, l'elicottero non tornò più.

Tutti gli abitanti si dispiacquero, perchè si erano affezionati.

Infatti il pilota gettava sempre sul villaggio farfalle e fiori bellissimi e li rendeva felici.



MICHAEL E. IRVING

CIUFFI

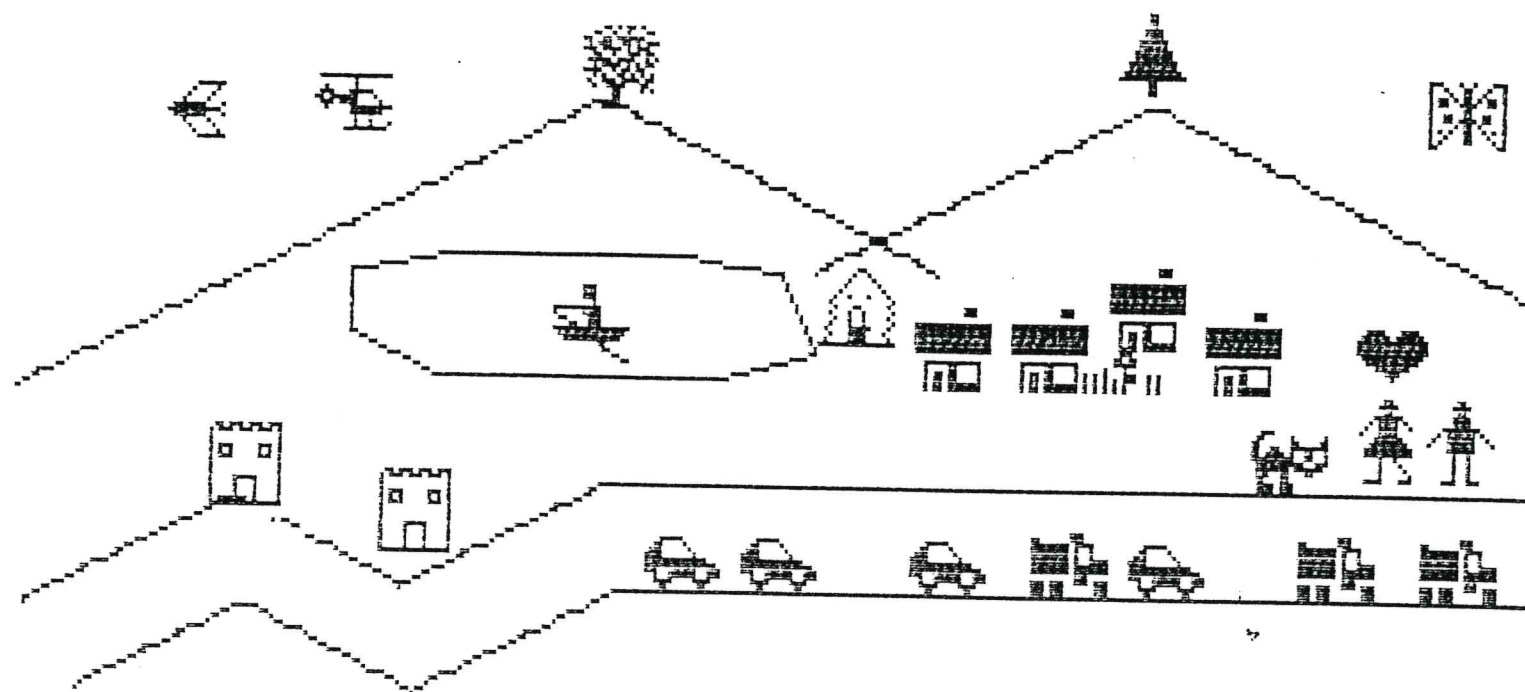
Ciuffi il gattino gioca con il serpente, quando torna a casa si mette a dormire: ha giocato tanto ed è molto stanco.

Al risveglio il suo padrone gli dà da mangiare, dopo va al lettuccio.

Qui incontra una bellissima tartaruga insieme fanno un bel bagno e giocano fino a sera.

Ciuffi ha proprio tanti amici.

MICHAEL E FABIO



GLI IMMAMORATI DEI MONTI

I due immamorati vanno al castello per diventare ricchi e per mangiare e bere durante il viaggio vedono un pescatore che sta pescando tanti pesci nel lago. Gli immamorati vanno sull'arneo, poi scendono e in macchina vanno in chiesa per pregare.

Fuori dalla chiesa trovano un gattino lo raccolgono, lo portano con se e vivono felici e contenti.

ANDREA E BIAGIO.

L'ALBERO di NATALE

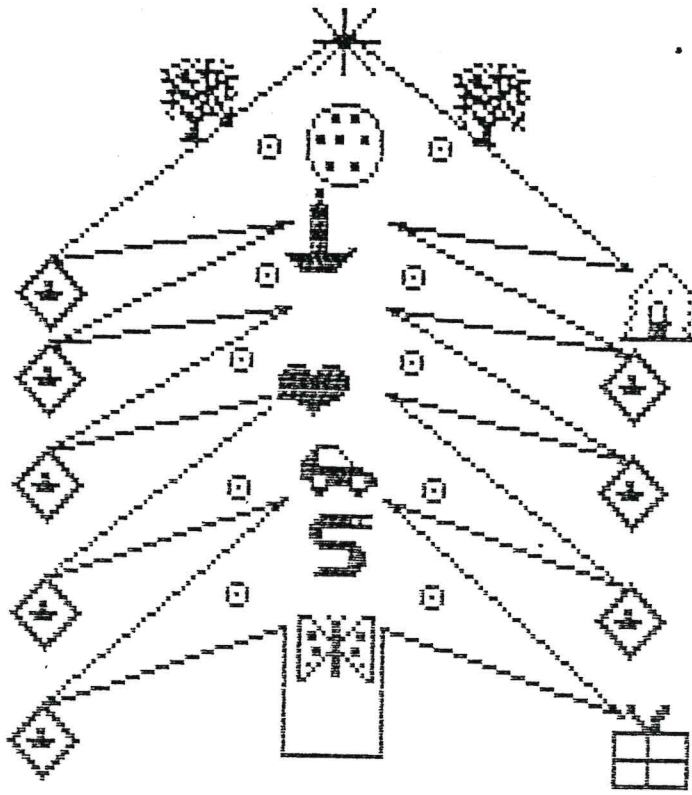
1° MOMENTO : I bambini devono collocare gli oggetti secondo la consegna :

- se sono regali o giochi, sotto l'albero;
- se sono stelle o lune, nella parte sopra;
- se sono decorazioni, sia sull'albero, sia a destra, a sinistra o in centro.

2° MOMENTO : In classe i bambini a coppie verbalizzano la storia.

3° MOMENTO : I bambini inseriscono la storia nel computer e poi la stampano.

SIM PA



NICHELE

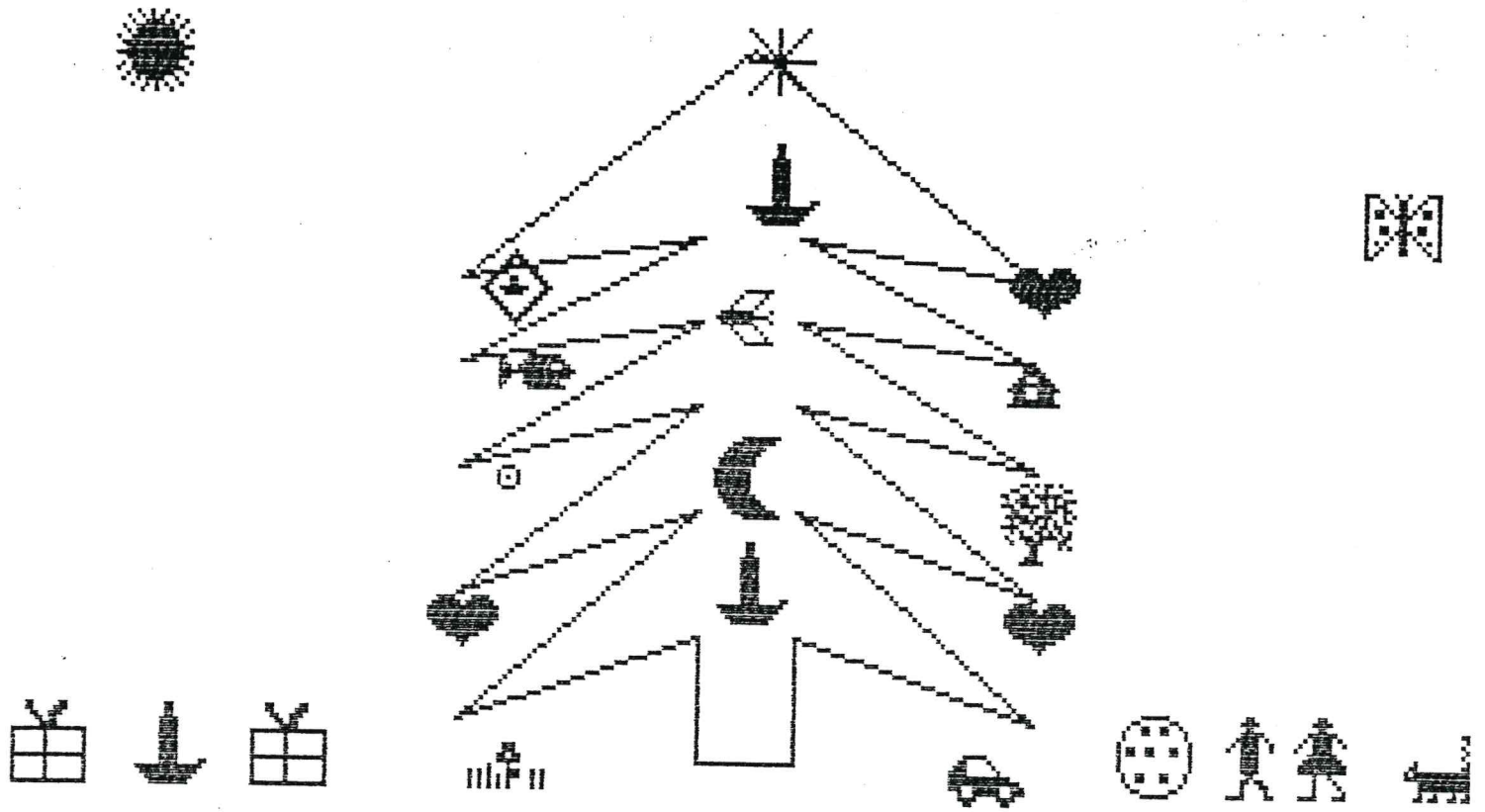
Nichele è molto allegro, è stato bravissimo e aspetta i regali di natale.

Il mattino li scarta e trova un castello, due cassette e un gattino.

Nichele si sdraia sul tappetino e gioca con i regali nuovi, sono bellissimi e si diverte molto.

Simone v. Michael c.

AGNIRE



1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

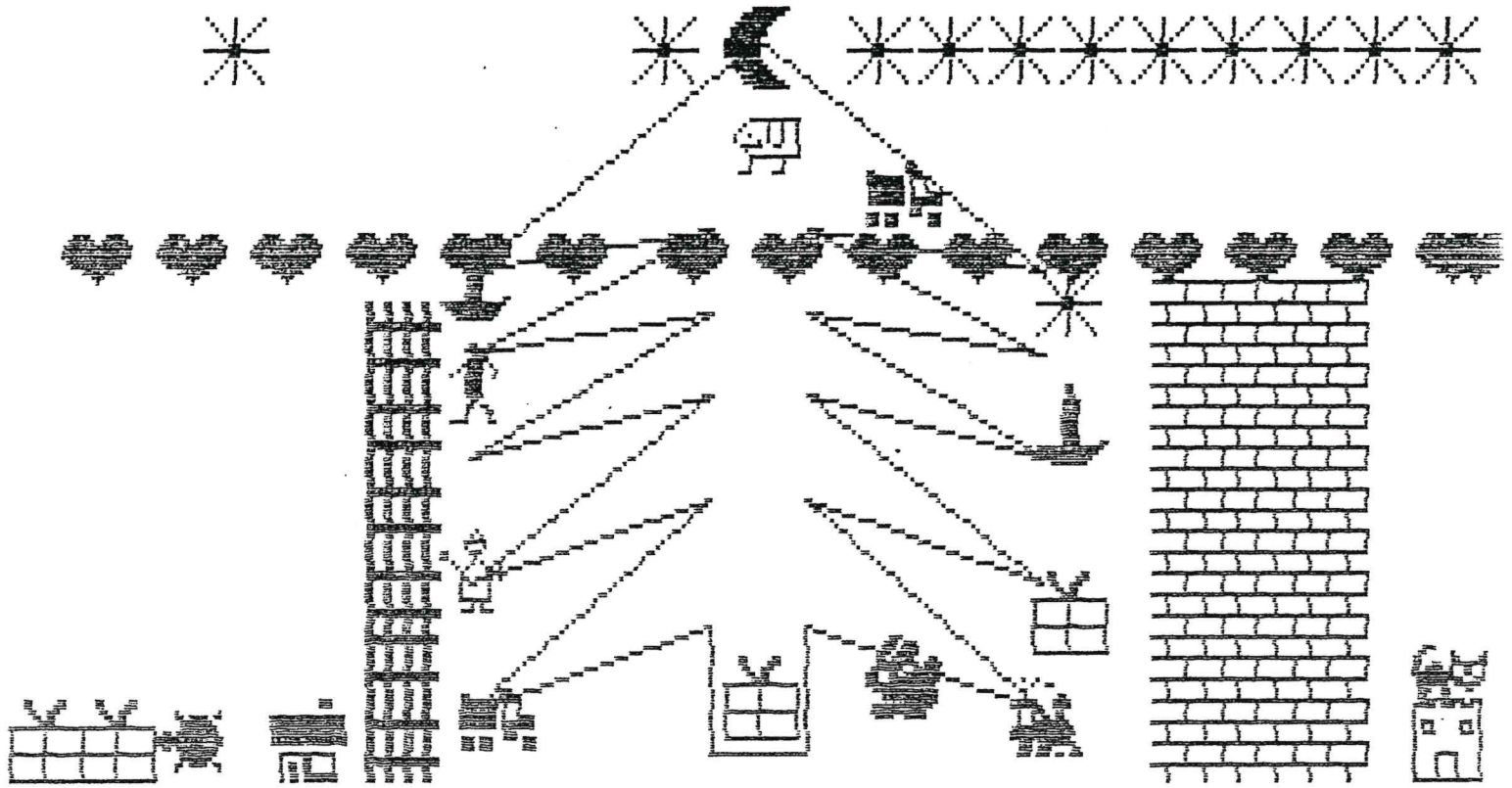
1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

1950 10 20 1950

ROS BIA



THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHILOSOPHY DEPARTMENT

PHILOSOPHY 101

LECTURE NOTES ON THE HISTORY OF PHILOSOPHY

LECTURE 1: THE PRE-SOCRATIC PHILOSOPHERS

1.1. THE IONIAN SCHOOL

1.1.1. THALES OF MILETUS

1.1.2. ANAXIMANDER

1.1.3. ANAXIMANDER'S APORIA

1.1.4. ANAXAGORAS

EUGARO



L'ALBERO DI CAMPAGNA

C'era una volta un albero che viveva felice con gli animali.

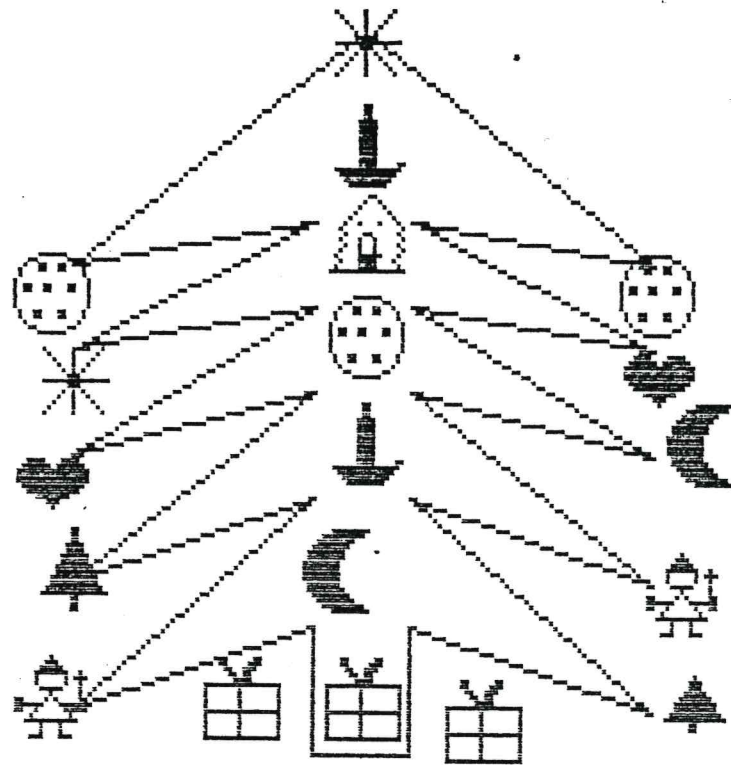
Cominciava a farsi freddo ma l'albero era felice perché si vestiva addormentato e svegliato a primavera con tante

foglioline nuove.

L'albero pensava anche che avrebbe conosciuto anche i figli dei suoi amici animali.

EUGENIO E ARON

FEDILA



THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

530 SOUTH EAST ASIAN AVENUE CHICAGO ILLINOIS 60607

OFFICE OF THE DEAN OF STUDENTS

530 SOUTH EAST ASIAN AVENUE CHICAGO ILLINOIS 60607

ATTENTION

DEAN OF STUDENTS

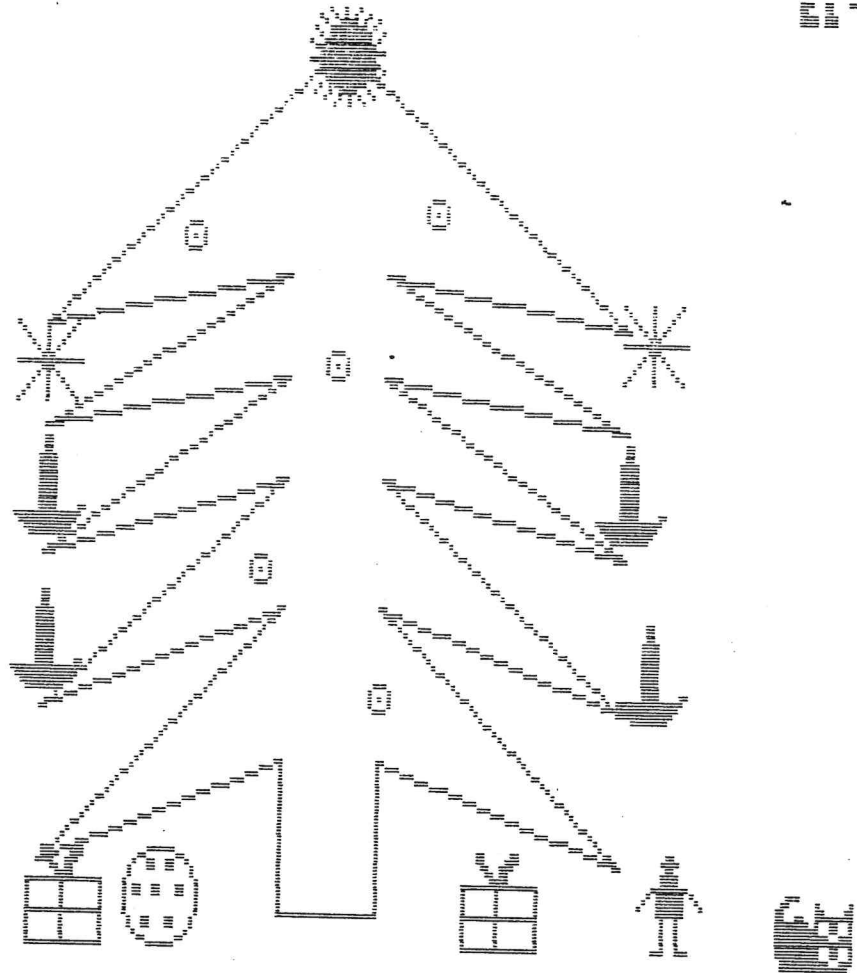
CHICAGO ILLINOIS 60607

UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

530 SOUTH EAST ASIAN AVENUE

FRERIC

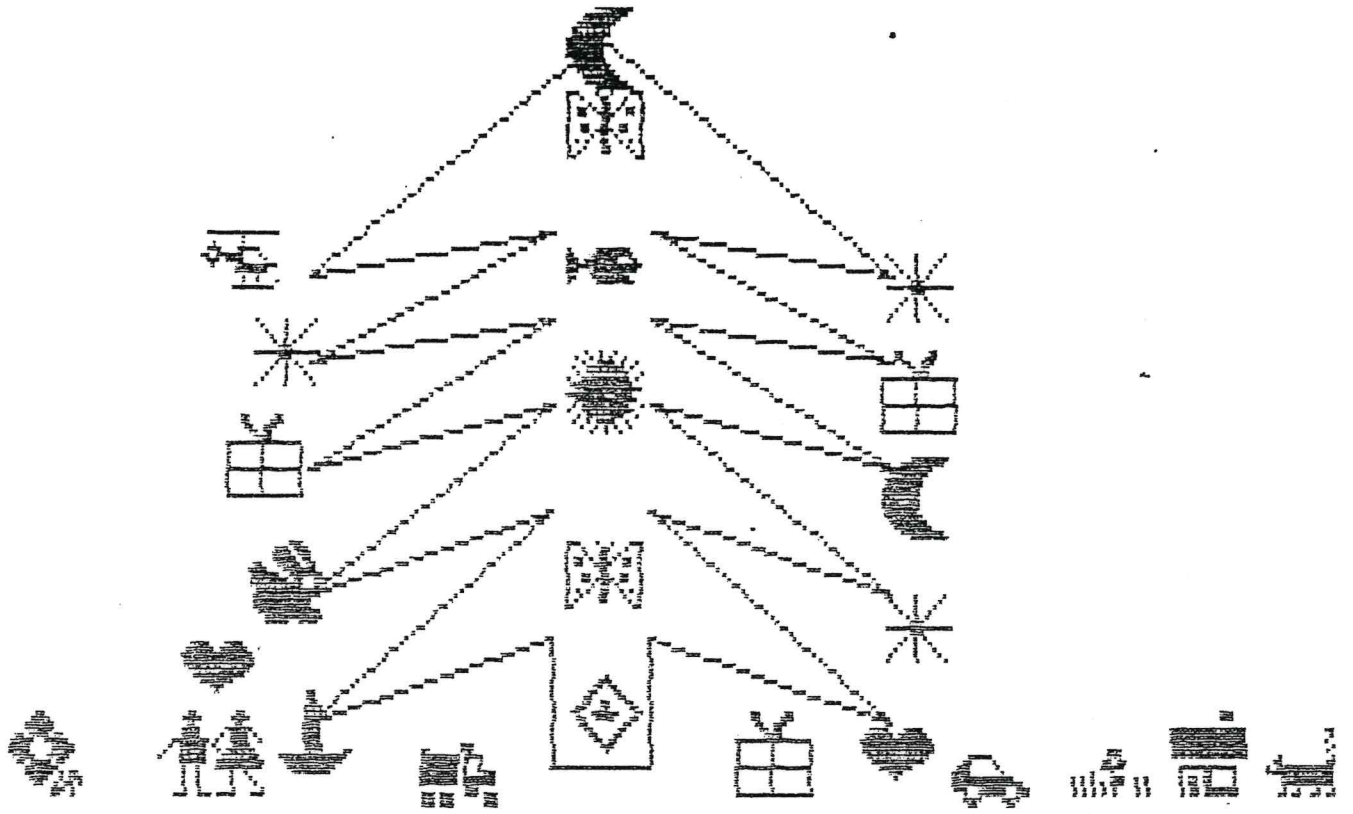


The first part of the report deals with the general situation in the country. It shows that the economy is still recovering from the effects of the recession. The main problem is the high level of unemployment, which has led to a significant increase in poverty. The government has implemented several measures to address these issues, including increasing public spending and introducing new social welfare programs. However, these measures have not been sufficient to bring the economy back to its former level. The report also discusses the challenges faced by the private sector, which is struggling to compete in a global market. It suggests that the government should provide more support to small and medium-sized enterprises and encourage investment in research and development.

In addition, the report highlights the need for structural reforms in the labor market. This includes improving the skills of the workforce through vocational training and education. It also emphasizes the importance of strengthening the legal framework for labor relations and ensuring that workers have access to fair wages and working conditions. The report concludes by stating that while there is still a long way to go, the government has taken the right steps to address the current challenges. It hopes that these measures will lead to a more sustainable and inclusive economic growth in the future.

The second part of the report provides a detailed analysis of the labor market. It shows that the unemployment rate has remained high for several years, with a particularly large increase in long-term unemployment. This has led to a loss of skills and experience among many workers, making it difficult for them to find new employment. The report also notes that the labor market is becoming more polarized, with high-paying jobs going to highly skilled workers and low-paying jobs going to low-skilled workers. This has led to a widening income gap and social inequality.

ERILE



IL POLO NEL GIORNO DI NATALE

Il Polo è un paese meraviglioso, un paese

di neve e di ghiaccio.

Il Polo è un paese dove si vive in armonia con la natura.

Il Polo è un paese dove si vive in pace e in serenità.

Il Polo è un paese dove si vive in libertà e in giustizia.

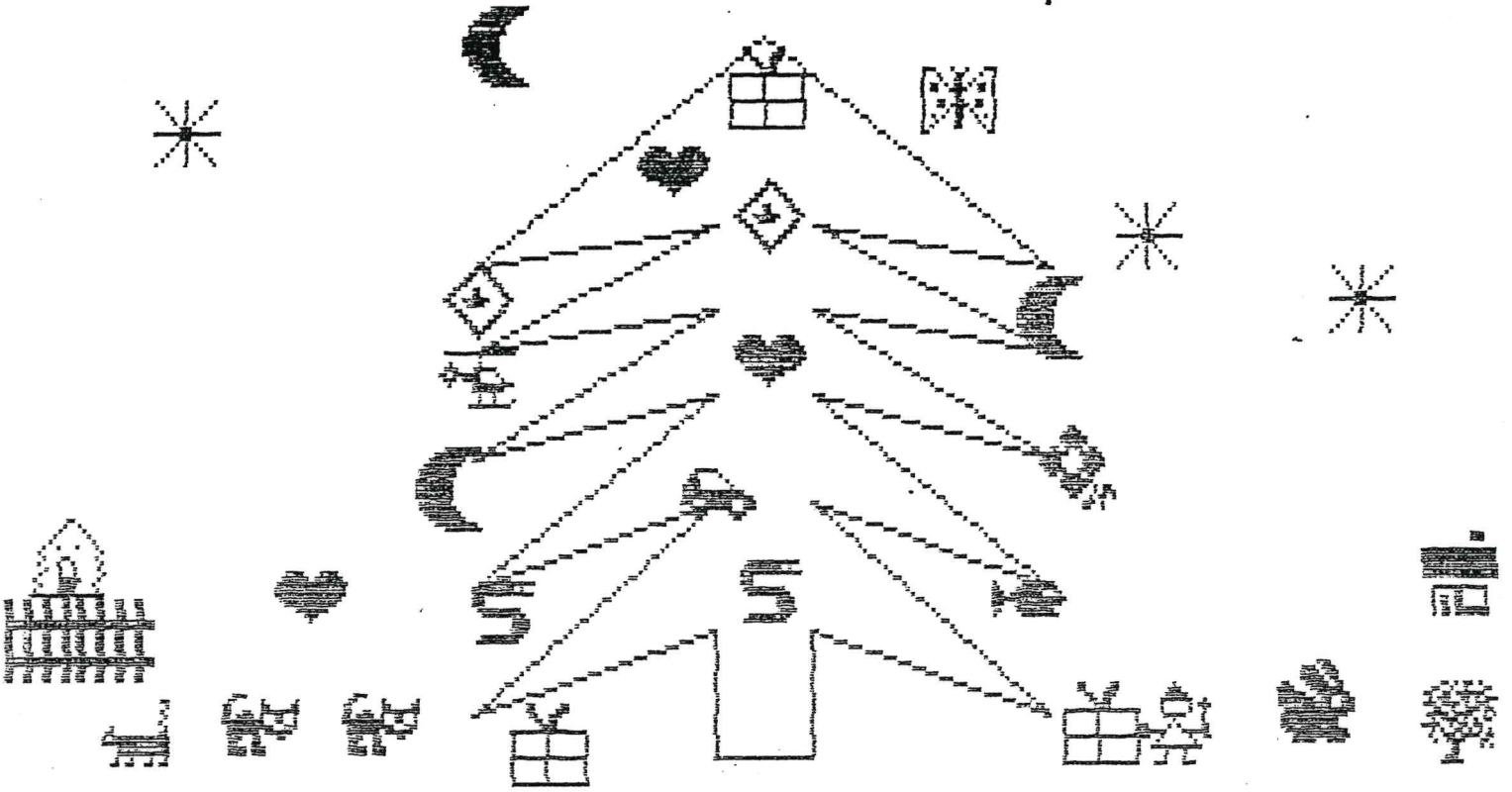
Il Polo è un paese dove si vive in amore e in fraternità.

Il Polo è un paese dove si vive in speranza e in fede.

Il Polo è un paese dove si vive in verità e in saggezza.

Il Polo è un paese dove si vive in armonia con la natura.

FRA ROB



MA YA



LA STELLA SULL'ALBERO

Una stella è sull'albero.

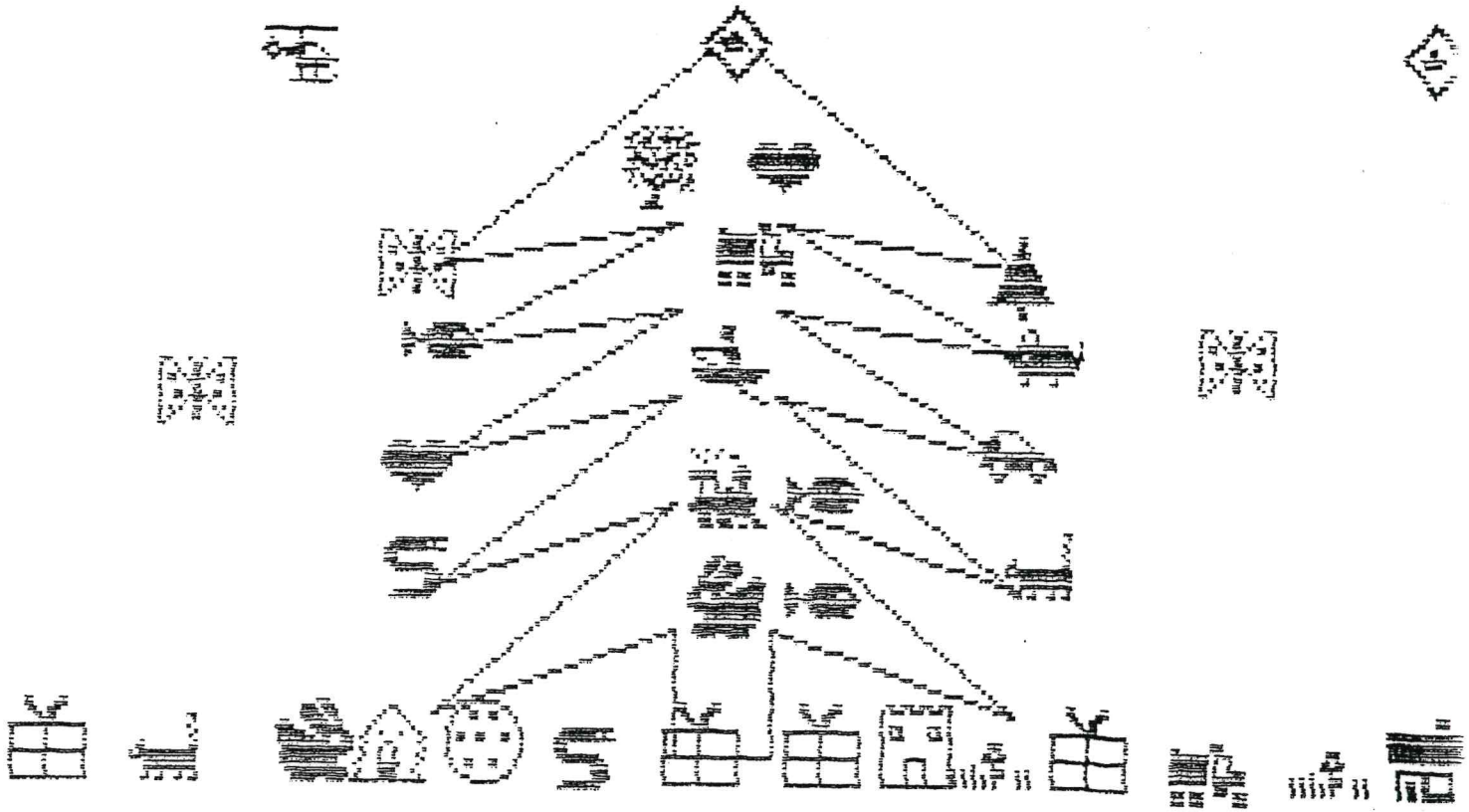
Nel tronco c'è un serpente e due fantasmi che lo spaventato mentre una palla si ruzzola via, contro a un pacchetto e il pacchetto ruzzola addosso a un albero

Un coniglio si spaventa e scappa e va addosso ad una tartaruga.

C'è una stella in mezzo a un albero.

Massimo e Matteo

RICH



ANDREA E I REGALI

La sera di Natale Andrea aspettava Babbo Natale, ma Babbo Natale non arriva.

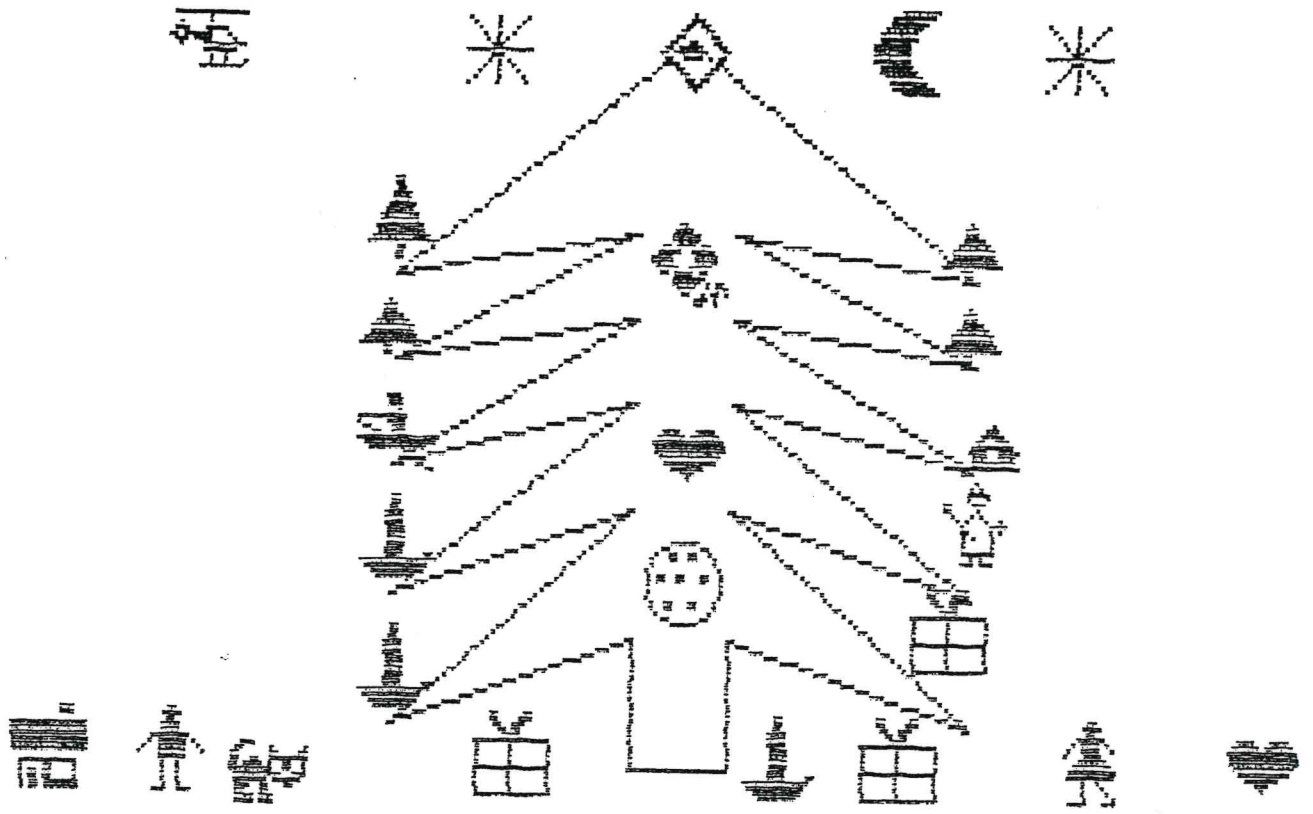
Invece la mattina dopo sotto il letto sono troppi tanti bei regali e anche nella camera trova i regali.

La sera di Natale fanno una bellissima festa.

Andrea l'anno prossimo vuole una

RICCARDO L. - CHIARA

FAGI



IL MARE

Edmerico è contento perché è Natale,
e aspetta come regali un bel gattino e
una cassetta di plastica.

Sua sorella Federica ha visto sotto
l'albero un sacco.

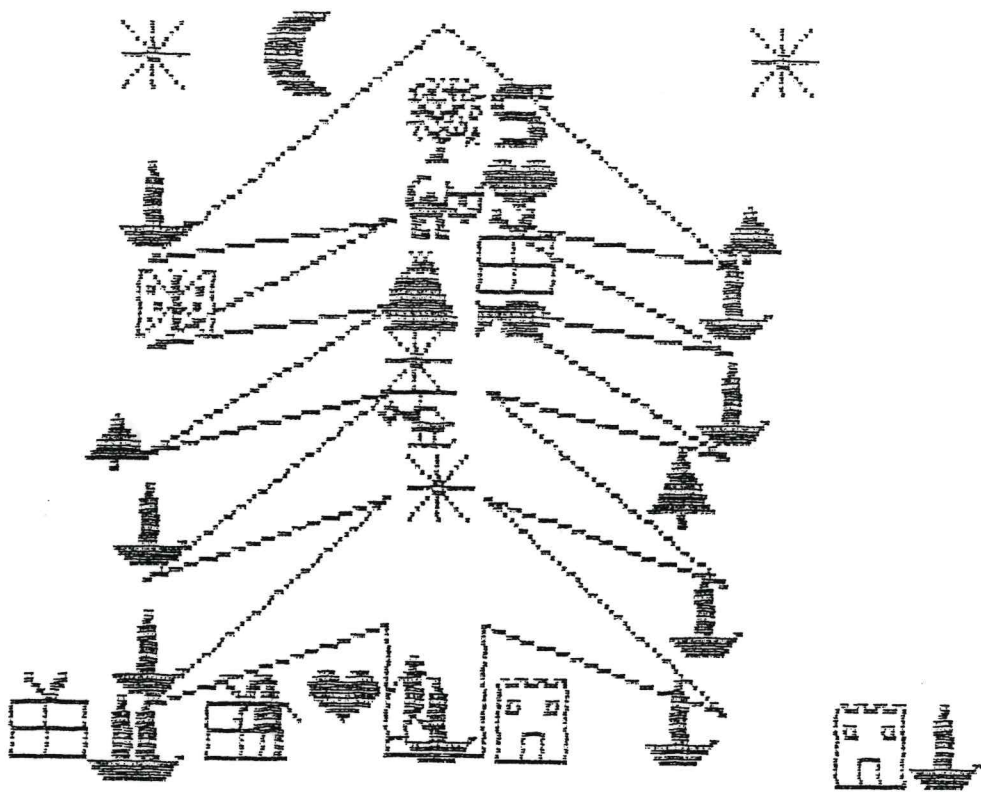
Ma non lo aprono e trovano quello che
comprano.

Sull'albero ci sono tante, una cassetta,
una nave, tanti alberi, un cuore, un
fiore e un nascondino.

Edmerico e Francesca sono contenti.

GIULIA BOCELLI - FABIO

EM



LA NOTTE DEI FANTASMI

C'era un fantasma che non aveva nessun amico.

Una sera arrivò una strega che gli disse: << Perché piangi? >>

Il fantasma rispose: << Perché gli amici mi prendono in giro. >>.

Hai trovato la strega giusta, io esaudirò un tuo desiderio.

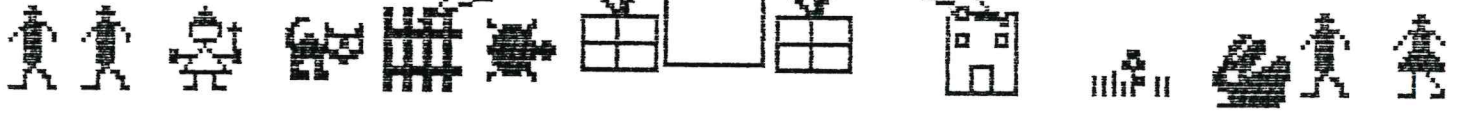
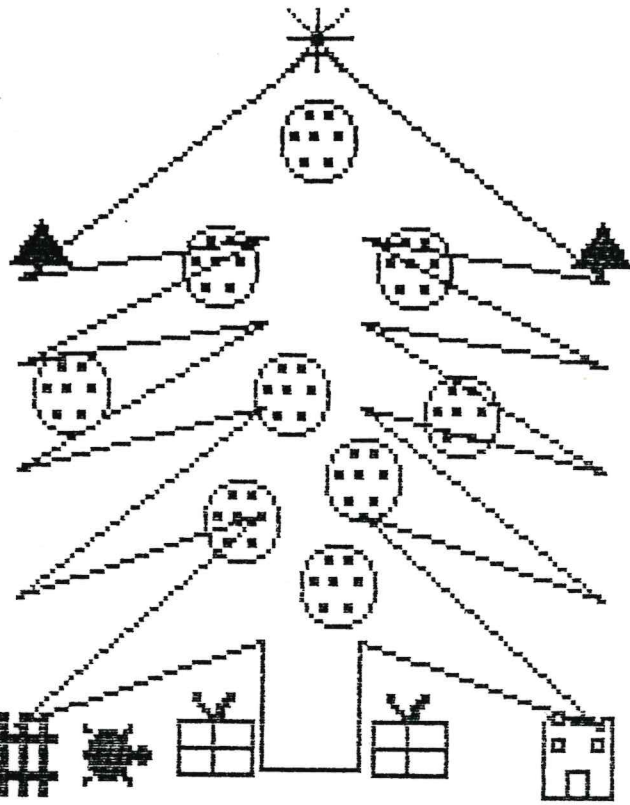
Il mio desiderio è che i miei amici mi vogliano bene.

Era Natale, il fantasma era solo sotto all'albero di Natale, ma ad un certo punto, come per magia, arrivarono tanti amici.

Da quel momento il fantasma non fu più solo e visse felice e contento con i suoi amici.

EMANUELE E GIULIA

SINA



ROBERT L. CAROL

ROBERT L. CAROL is a member of the Board of Directors of the American Bar Association.

He is also a member of the American College of Trial Lawyers and the American College of Legal Medicine.

Mr. Carol is a past president of the American College of Trial Lawyers and a past president of the American College of Legal Medicine.

He is also a past president of the American College of Legal Medicine and a past president of the American College of Trial Lawyers.

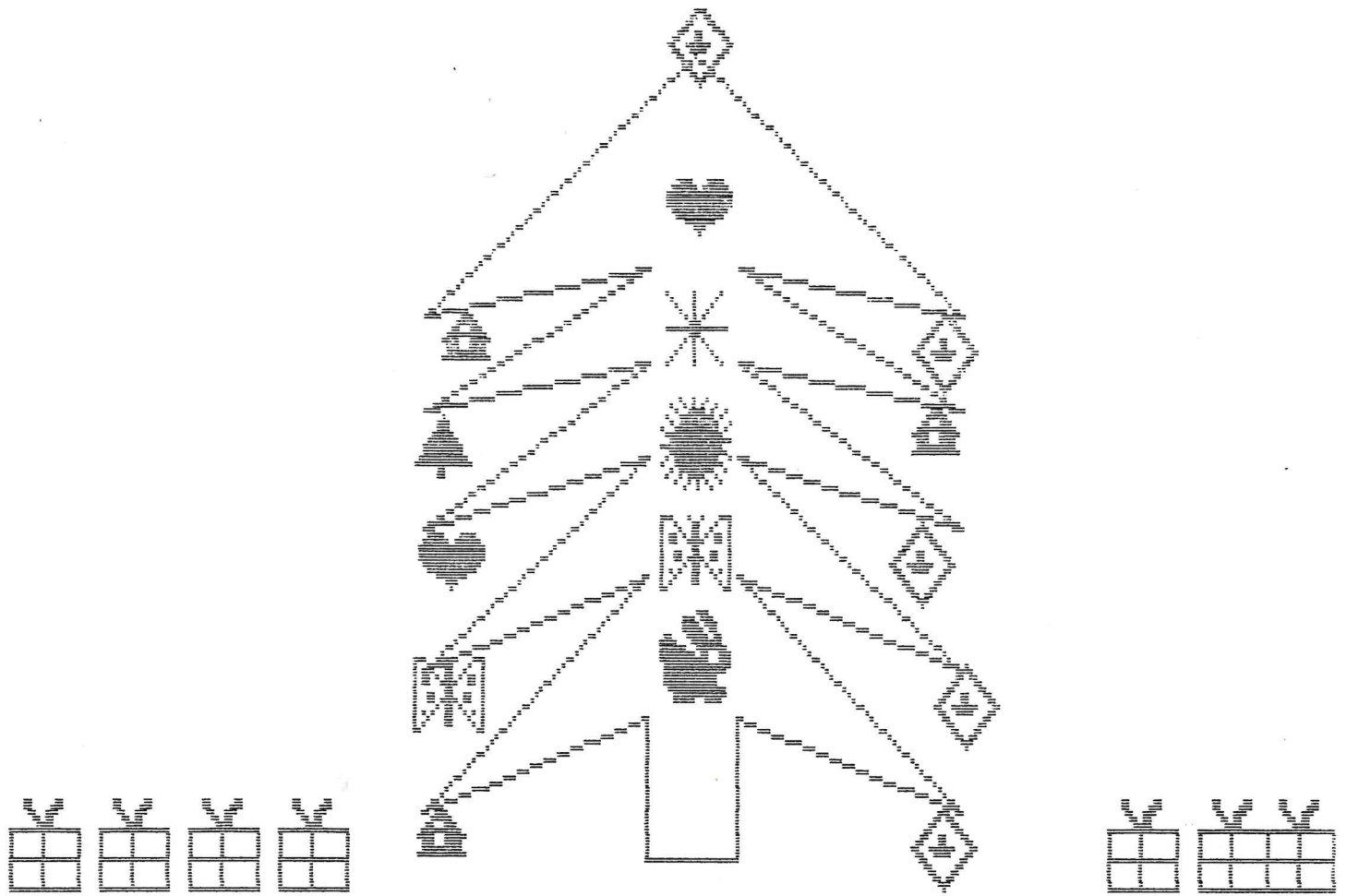
He is also a past president of the American College of Legal Medicine.

Mr. Carol is a past president of the American College of Legal Medicine and a past president of the American College of Trial Lawyers.

He is also a past president of the American College of Legal Medicine and a past president of the American College of Trial Lawyers.

SIMONE P. NAOMI

ANEL



the first of the most important things in life is to know who you are and what you want. This is the foundation upon which all other success is built. Without a clear sense of self and purpose, you will be constantly drifting and reacting to the world around you instead of taking control of your destiny.

Once you have established a firm foundation, the next step is to set clear goals and objectives. These should be both short-term and long-term, and they should be specific, measurable, and achievable. It is important to regularly review and adjust your goals as you progress, as circumstances may change over time.

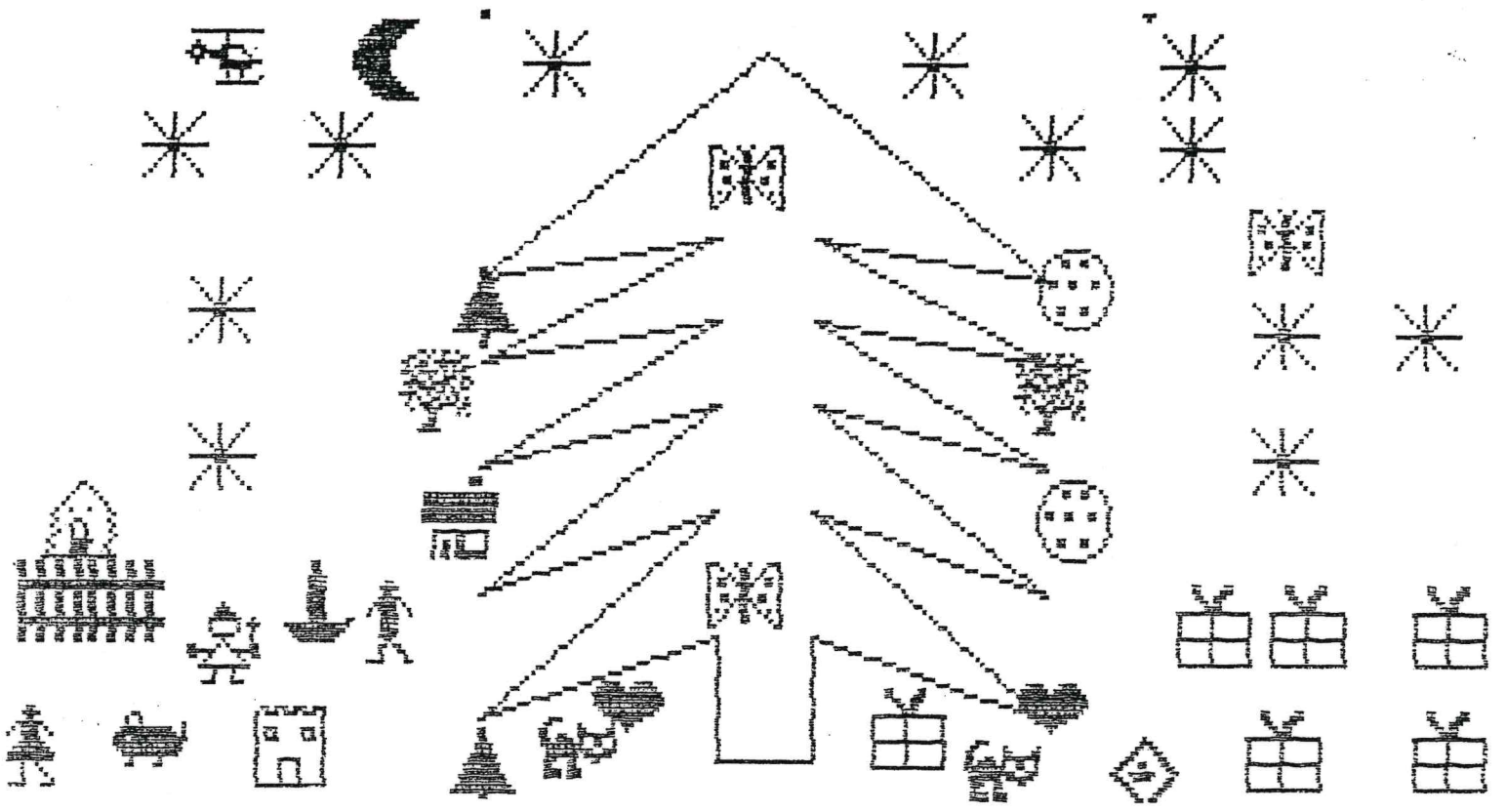
Another key factor in achieving success is the quality of your relationships. Surround yourself with people who are supportive, motivated, and ambitious. Seek out mentors and role models who can provide guidance and inspiration. Avoid negative influences and people who drain your energy and discourage your aspirations.

Finally, success is often a result of persistence and resilience. You will undoubtedly face challenges, setbacks, and failures along your journey. It is crucial to remain determined and not let these obstacles discourage you. Learn from your mistakes, take necessary breaks, and keep pushing forward with a positive attitude.

SUCCESSFUL

the first of the most important things in life is to know who you are and what you want. This is the foundation upon which all other success is built.

GIUDEN



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

Titolo: Gioco con il computer

Sottotitolo: Laboratorio con il computer

Collocazione: I 31



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

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