

LABORATORIO D'INFORMATICA 1° CLASSE

1° UNITA': ARCOBALENO

Facciamo sedere i bambini in cerchio e ascoltiamo un racconto sull'argomento (si veda ad esempio "I colori dell'arcobaleno" di Zannantoni, pag. 11). Alla fine avviamo una breve conversazione sul racconto e sui colori (es: Quali colori vi piacciono di più?...)

A questo punto proiettiamo con l'episcopio o con altro mezzo una fotografia dell'arcobaleno.

Iniziamo la conversazione:

- Avete mai visto l'arcobaleno? (esperienze)
- Quali sono i colori dell'arcobaleno? Come sono? Dove sono?
- Ti piace il rosso o il verde? Ti piacciono il rosso e il verde? Dimmi una cosa **non** rossa... Di che colore sono gli occhi di ...? E' vero che **tutti** i gatti sono neri? Solo **alcuni**? (...)

Dobbiamo disegnare (anzi: pitturare) un cartellone con l'arcobaleno.

Disegniamo a terra con il gesso o su di un tavolo in vari modi un **grande triangolo** equilatero e invitiamo tre bambini a porsi nei **vertici (angoli, punte)**.

Mettiamo a loro disposizione tre piatti vuoti e 3 barattoli di colore **Rosso, Giallo e Blu**.

Discutendo con i compagni sceglieranno ognuno un colore e ne metteranno un po' (almeno un cucchiaino e mezzo) nel piatto. Si tratta del re del rosso, il re del giallo e il re del blu, che si metteranno al loro posto.

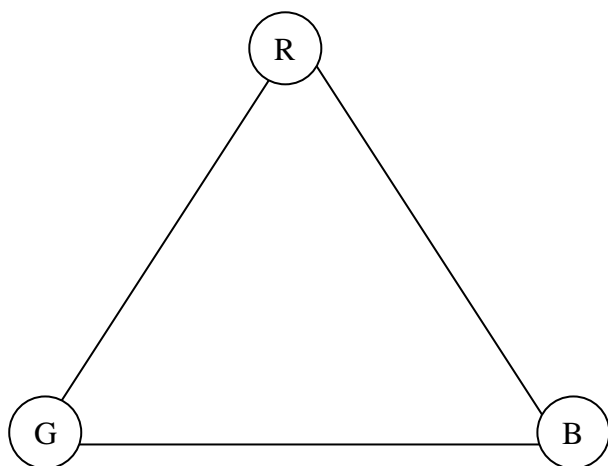
A questo punto potremo fare altre domande:

- Cosa **c'è a destra** del blu? Se faccio il giro per di qua (senso orario) **tra** il rosso e il giallo c'è ...; se lo faccio per di qua (antiorario) tra il rosso e il blu c'è... (...)

Chiamiamo ora altri 3 bambini disponendoli a metà dei lati e consegnando loro 3 piatti vuoti con 2 cucchiaini per ogni piatto (i barattoli sono spariti).

Dopo qualche discussione e l'ascolto dei consigli degli amici, i bambini si rivolgeranno ai tre re e prenderanno almeno ½ cucchiaino da ognuno dei compagni a lato, mescolandoli nel loro piatto.

Otterremo così la scala cromatica dell'arcobaleno.



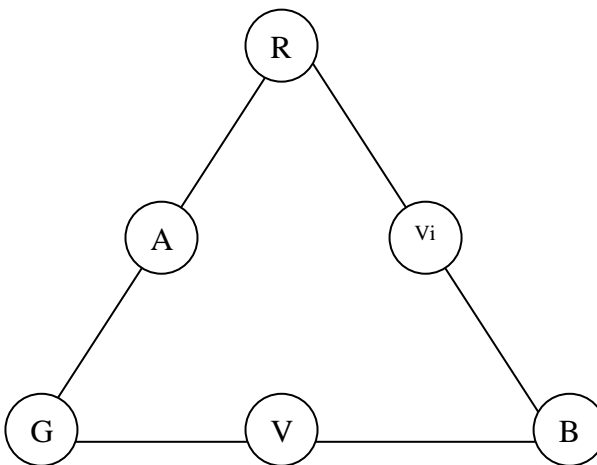
Continueremo con le domande:

- L'arancione è **tra** il rosso e il giallo, ...
di fronte al viola c'è ... (...)

Commentiamo i colori: **mescolando** il rosso e il giallo **ho ottenuto** ... che è ... Se parto da qui, **prima** c'è ..., poi ..., poi ... ecc...

Dopo la conversazione si può finalmente dipingere, con i colori ottenuti, un arcobaleno su di un cartellone, magari usando una spugna.

Sarà importante decidere allora la **sequenza corretta dei colori dell'arcobaleno**, discutendo con i bambini, e notare che ne manca uno (l'indaco, che dobbiamo scoprire com'è).

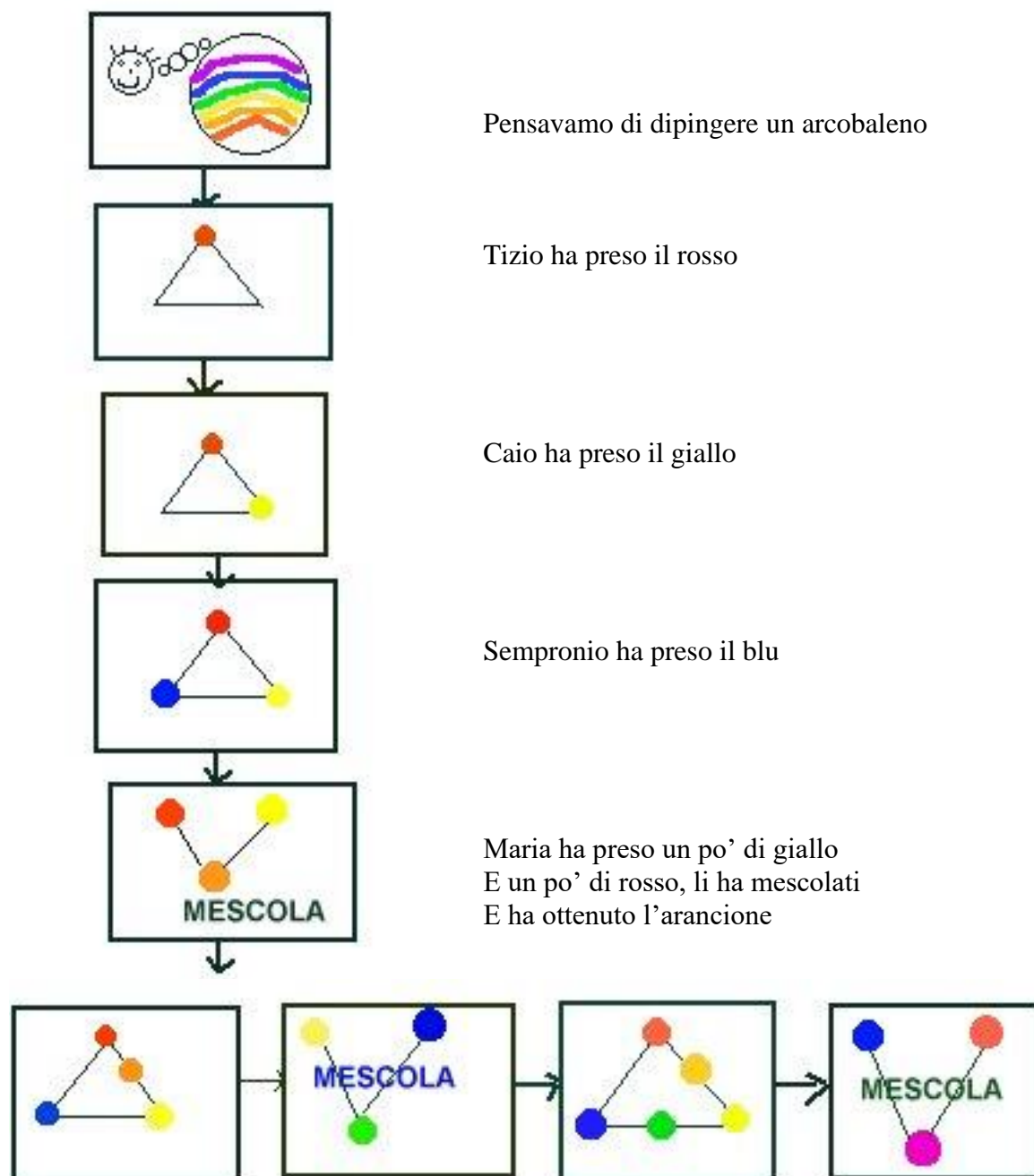


2° UNITA': ARCOBALENO

Chiediamo ai bambini di raccontare quello che è stato fatto durante l'incontro precedente.
Cerchiamo un modo per comunicarlo agli altri, dando le istruzioni per iscritto.

I bambini non sanno ancora leggere e scrivere, dunque dovremo ricorrere a disegni – simbolo per schematizzare.

Prepariamo dei cartellini per le sequenze, oppure disegniamole su un cartellone.



ecc...

Ora possiamo distribuire le schede che seguono e, in aula d'informatica, a coppie (con computer già accesi e programma aperto) eseguire la parte "**Ascolta, trova**" del programma **RAT** (si scarica da

<http://www.irre.veneto.it/informatica/RAT> oppure da

<http://www.descrittiva.it/calip/0203/PRG/RAT1.1/Versioni.htm>

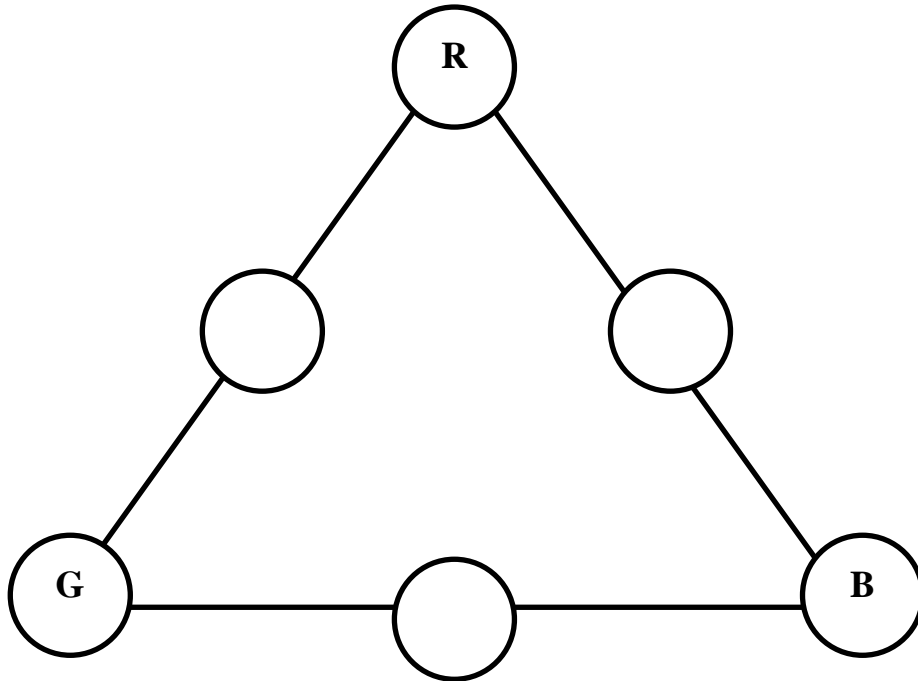
(si tratta di un semplice programma di logica con forme e colori anche finalizzato alla familiarizzazione con il mouse (chiedere il programma a King, se non si trova)

SCHEMA 1 ARCOBALENO

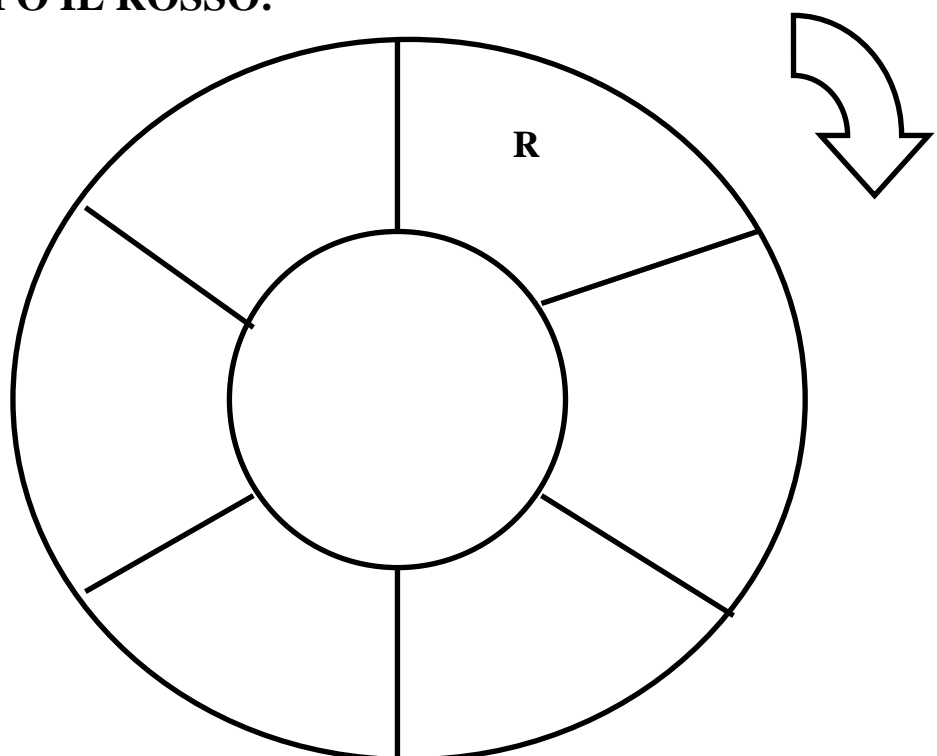
ALUNNO: _____

DATA: _____

COLORA, COMPLETANDO IL TRANGOLO:



COLORA, SEGUENDO LA FRECCIA, A PARTIRE DAL COLORE CHE VIENE DOPO IL ROSSO:



SCHEMA 2 ARCOBALENO

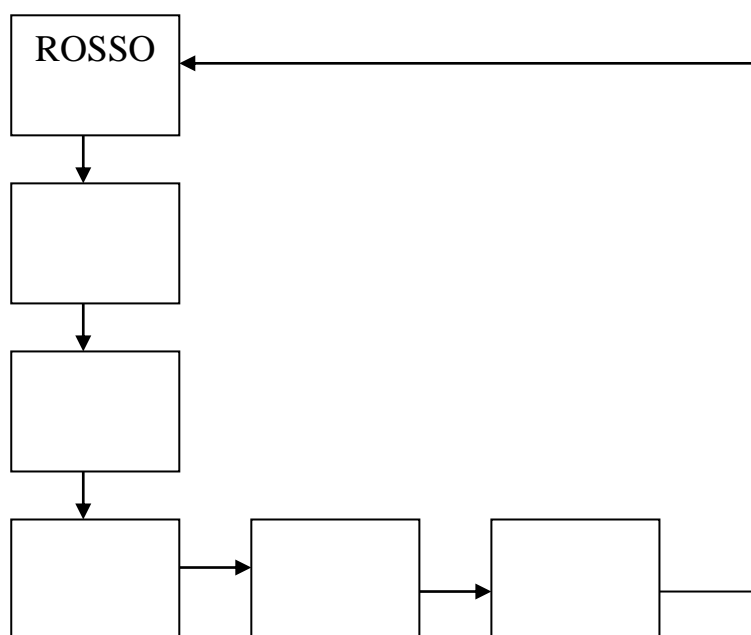
ALUNNO: _____

DATA: _____

USANDO LE FRECCE, METTI IN ORDINE LE PAROLE – NOME
DEI COLORI DELL'ARCOBALENO



COLORA LA SEQUENZA DEI COLORI DELL'ARCOBALENO



SCHEDA 3 ARCOBALENO

ALUNNO: _____

DATA: _____

ASSEGNA AI COLORI LA PAROLA – NUMERO CHE INDICA L'ORDINE:

ROSSO	PRIMO
ARANCIONE
GIALLO
VERDE
AZZURRO
VIOLA

PENSA ALL'ARCOBALENO. COLORA E SCRIVI ACCANTO AD OGNI SCALINO QUANTI COLORI VEDI:

ROSSO	UNO					
ROSSO	ARANCIONE	DUE				
ROSSO	ARANCIONE				
					
					
					

3° UNITA': IL SEMAFORO

I bambini seduti in cerchio ascoltano la maestra che legge la storia di Rodari "Il semaforo blu" (pag. 11). Si discute poi sulla storia con i bambini, si indicano bene i colori del semaforo, ognuno è invitato a raccontare le proprie esperienze in proposito (si potrebbe uscire per vederne bene uno).

- Eventualmente, in classe, in altro momento, si potrà chiedere ai b. di inventare una storia "matta" sul semaforo, sviluppandola in semplici vignette. -

A questo punto si potrà giocare con un modellino di semaforo, già costruito o da completare con i bambini:

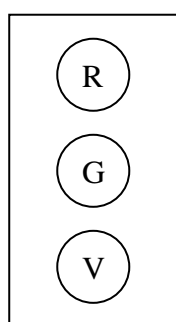
1° modello

scatola da scarpe nera con tre fori sul fondo

forbici, colla

carta crespata rossa, gialla, verde

pila elettrica



la pila illumina il colore desiderato

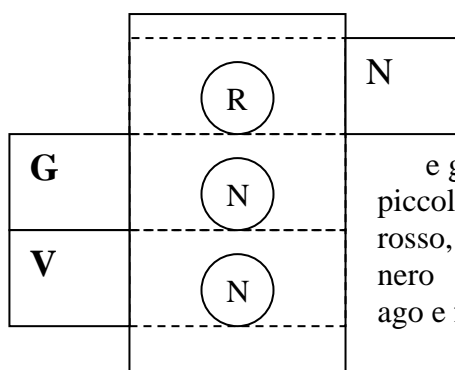
2° modello

2 rettangoli di cartoncino, uno con 3 fori

e grande, gli altri più piccoli e colorati di rosso, verde, giallo e nero

ago e filo, colla, forbici

I cartoncini sono spostati per ottenere i



colori desiderati

GIOCHI CON IL SEMAFORO:

attraverso la conversazione viene definito il **ciclo** del semaforo come:

1. **sequenza** di colori (rosso – verde – giallo)
2. **ripetitività della sequenza** (R – V – G – R – V – G ...)
3. **tempi** (conto fino a 5 – 10 con il rosso e il verde, fino a 2 – 3 con il giallo)

Prima i bambini faranno "le macchine (cioè le auto) e l'insegnante azionerà il semaforo, poi i b. saranno invitati ad azionarlo uno alla volta, sotto il controllo di un bambino – vigile.

Nel caso del 2° modello potrebbe essere dato a due bambini il compito di accendere ciascun colore. Bisognerà chiarire bene i significati dei comandi del semaforo (andare avanti, fermarsi...) e le possibilità di comando (rosso, giallo – verde, verde...)

Chiediamo anche ai bambini di azionare il semaforo in modo da avere, ad esempio:

- giallo
- giallo e verde
- non rosso
- giallo o verde

Infine si può andare su Internet a vedere un sito giocoso sul semaforo, ad esempio:

<http://digilander.libero.it/edustrada/segnali.htm> poi selezionare "semafori"

purtroppo il gioco online non c'è più

4° UNITA': IL SEMAFORO

In questa unità i bambini lavoreranno sulle schede proposte di seguito e sul **RAT** (ai computer, a coppie) nella parte "**Risolti**".

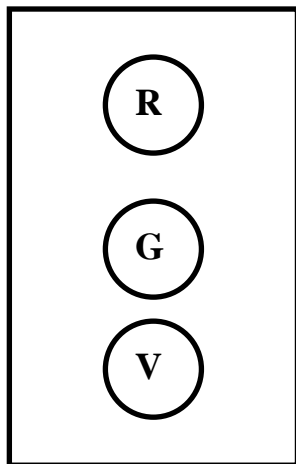
Per le schede sarà bene puntualizzare, attraverso conversazioni e prove, l'uso dei connettivi "**SE... ALLORA**", i concetti di **ALTO – BASSO**, l'idea di **COMANDO** e di **CODICE** e sarà bene discutere le cose **possibili e impossibili** della scheda relativa, prima di farla eseguire. Si può lavorare ancora giocando con il modello del semaforo.

SCHEDA 4 SEMAFORO

ALUNNO: _____

DATA: _____

IL SEMAFORO CI PARLA CON I SUOI COLORI:



- **QUAL E' IL COLORE CHE SI TROVA PIU' IN ALTO?**

.....

- **QUAL E' IL COLORE CHE SI TROVA PIU' IN BASSO?**

.....

- **DOVE SI TROVA IL GIALLO?**

.....

IL CODICE DEI COMANDI DEL SEMAFORO:



STAI FERMO



PARTI O PASSA



RALLENTA PER FERMARTI



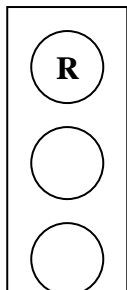
**VAI LENTAMENTE E LASCIA PASSARE
CHI VIENE DA DESTRA**

SCHEDA 5 SEMAFORO

ALUNNO: _____

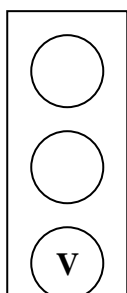
DATA: _____

QUALI MESSAGGI MANDA IL SEMAFORO?



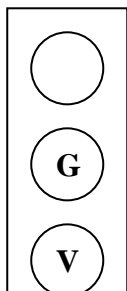
**SE E' ACCESO SOLO IL ROSSO,
ALLORA IL SEMAFORO DICE:**

.....



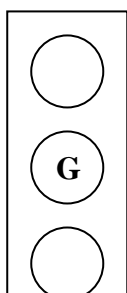
**SE E' ACCESO SOLO IL VERDE,
ALLORA IL SEMAFORO DICE:**

.....



**SE, MENTRE E' ACCESO IL VERDE SI ACCENDE
ANCHE IL GIALLO, ALLORA IL SEMAFORO DICE:**

.....



**SE E' ACCESO SOLO IL GIALLO, CHE LAMPEGGIA,
ALLORA IL SEMAFORO DICE:**

.....

.....

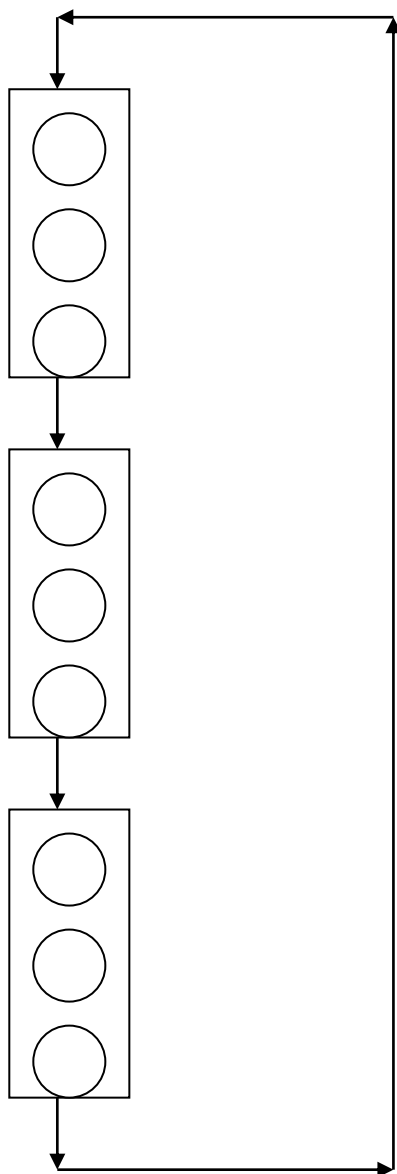
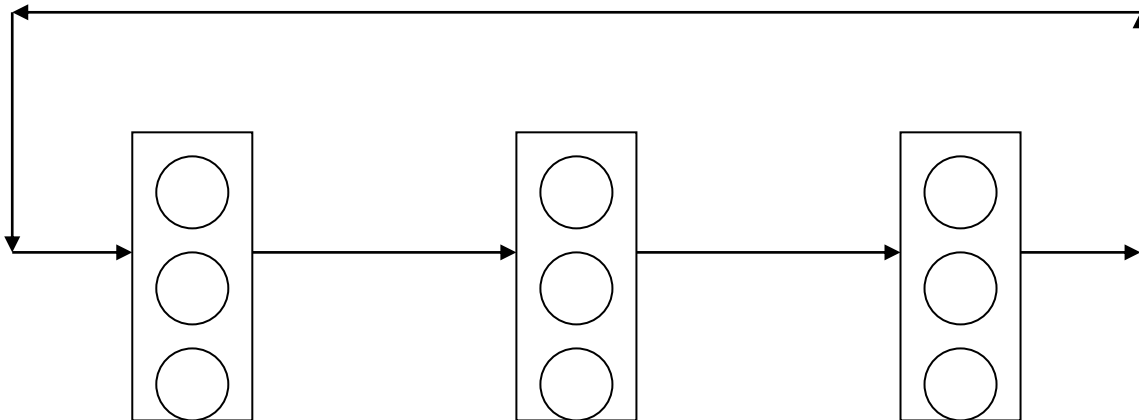
.....

SCHEDA 6 SEMAFORO

ALUNNO: _____

DATA: _____

LA SEQUENZA DEI COMANDI DEL SEMAFORO:



SCHEDA 7 SEMAFORO

ALUNNO: _____

DATA: _____

PUO' SUCCEDERE?

OSSERVA LE ALTRE SCHEDE E RISPONDI

SI'

O

NO

SI ACCENDE SOLO IL VERDE

☐

SI ACCENDE SOLO IL GIALLO

☐

SI ACCENDONO IL ROSSO E IL GIALLO

☐

SI ACCENDONO IL VERDE E IL GIALLO

☐

SI ACCENDONO IL ROSSO E IL VERDE

☐

SI ACCENDE IL ROSSO O IL VERDE

☐

SI ACCENDE IL ROSSO

☐

SI ACCENDE IL VERDE O IL GIALLO

☐

.....

☐

.....

☐

I RACCONTI

I colori dell'arcobaleno

Ora vi racconto perché c'è l'arcobaleno.

Un tempo le persone non guardavano più il cielo perché erano tutte affaccendate a correre e lavorare.

Il cielo fece una riunione con il sole, con la pioggia e col vento per poter rimediare alla cosa. Pensarono e decisero insieme che, perché la gente guardasse il cielo, bisognava offrire uno spettacolo meraviglioso. Così fecero.

Le gocce di pioggia restarono sospese in aria trattenute dal vento e il sole le fece brillare di tanti splendidi colori. Il vento fece poi volare i cappelli della gente in aria e mentre le persone cercavano di riprenderli guardarono il cielo. Videro lo splendido arcobaleno!!

Il trucco era riuscito, la gente imparò di nuovo a guardare in alto e a vedere gli spettacoli della natura, almeno qualche volta.

R. Zannantoni

Il semaforo blu

Una volta il semaforo che sta a Milano in piazza del Duomo fece una stranezza. Tutte le sue luci, ad un tratto, si tinsero di blu, e la gente non sapeva più come regolarsi.

- Attraversiamo o non attraversiamo? Stiamo o non stiamo?

Da tutti i suoi occhi, in tutte le direzioni, il semaforo diffondeva l'insolito segnale blu, di un blu che così blu il cielo di Milano non era stato mai.

In attesa di capirci qualcosa gli automobilisti strepitavano e strombettavano, i motociclisti facevano ruggire lo scappamento e i pedoni più grassi gridavano:

- Lei non sa chi sono io!

Gli spiritosi lanciavano frizzi:

- Il verde se lo sarà mangiato il commendatore, per farci una villetta in campagna.

- Il rosso lo hanno adoperato per tingere i pesci ai Giardini.

- Col giallo sapete che ci fanno? Allungano l'olio d'oliva.

Finalmente arrivò un vigile e si mise lui in mezzo all'incrocio a districare il traffico.

Un altro vigile cercò la cassetta dei comandi per riparare il guasto, e tolse la corrente.

Prima di spegnersi il semaforo blu fece in tempo a pensare Poveretti! lo avevo dato il segnale di "via libera" per il cielo. Se mi avessero capito, ora tutti saprebbero volare. Ma forse gli è mancato il coraggio .

Gianni Rodari

**Per verifiche o cambiamenti sul percorso vedi anche file in Pdf
Percorso prima Elementare 2002 qui allegato**

5° UNITA': IL RECINTO

L'unità prevede un lavoro sui concetti di **vicino e lontano**, oltre che sui connettivi **e, o, non**.

L'insegnante chiede ai bambini di "dare un nome" alle pareti dell'aula in cui si trovano.

Es: parete della lavagna, parete degli armadi, parete della porta, parete delle finestre.

A questo punto chiama due bambini e dà le sue consegne:

- vai vicino alla parte delle finestre
- ...

Si lavorerà poi con la parola "lontano". Chiederemo anche ai bambini di dire "in un altro modo" dove si trovano (vicino contrapposto a lontano), oppure li faremo spostare in un certo punto e chiederemo loro di descrivere la loro posizione.

Potremo dunque introdurre il NON.

- vai non lontano alla parete degli armadi
- vai non vicino alla parete della porta
- ...

Introdurremo allora anche l'E:

- vai vicino alla parte degli armadi e a quella delle finestre
- ...

Dovranno usare gli angoli. Potremo usare anche in NON

- vai non lontano alla parete della lavagna e a quella degli armadi
- ...

Ogni volta chiederemo anche al bambino di descrivere in tutti i modi possibili la sua posizione.

Introdurremo anche l'O:

- vai vicino alla parte delle finestre o a quella della porta
- vai non vicino alla parte della lavagna e non lontano a quella degli armadi
- ...

Ogni volta, in questi ultimi casi, faremo elencare tutte le possibilità che hanno.

Si vede che il gioco si può complicare anche molto ed essere guidato da un bambino a turno.

In aula computer si potrà fare un gioco proposto dai siti della tabella a pag. 13, oppure uno scelto tra questi altri proposti (si preferiscano puzzle e memory all'inizio):

http://www.babyonweb.com/pagina1.asp?canale=07_Gio&sezione=Giochi&posizione=1&pagina=Sal_Videogiochi&prog=1#

TOYNET 

Portale animato per i bambini: una miscellanea di giochi, favole, attività, cartoons, musica...

4-KIDS

Giochi, avventure, informazione, curiosità e la possibilità di iscriversi al club in un sito in cui apprendimento, creatività, tecnica, gioco, sono le parole chiave.











Si tratta di una raccolta di risorse interattive pensate per i giovani utenti dai 6 ai 16 anni

BABY ON WEB

Portale dedicato ai bambini, contiene giochi, avventure, informazione, curiosità. E' possibile iscriversi al club

DISNEY.IT

Gli eroi Disney nel sito italiano ricco di giochi e animazioni.

Prima pagina	Link e descrizione	Prima pagina	Link e descrizione
	<u>La città dei bambini</u> È un sito molto ricco, per bambini, genitori e insegnanti		<u>Nonsoloscuela</u> Creato dal maestro Tix! Ci si trova un po' di tutto, per genitori e per bambini, giochi, attività educative, links e tanto altro ancora!
	<u>L'isola</u> Un divertente sito, dove bambini e genitori possono trovare utili consigli e divertenti giochi.		<u>Giacomino</u> Alla scoperta della Roma dei bambini... ma anche tanto materiale interessante per i non romani!
	<u>Bambini</u> Percorsi di links per genitori e bambini		
	<u>La Girandola</u> Il girandolaio accompagna i bimbi in tante avventure! Utile il motore di ricerca!		
	<u>Girotondo</u> Girotondo, motore di ricerca per bambini		
	<u>Merenda</u> Un divertente sito animato ideale per i più piccoli, suddiviso in 3 rubriche: esplora, impara e partecipa		
	<u>La Pagina Dei Bimbi</u> Ecco un sito per bambini		
	<u>Trova Bimbo</u> Venite a visitare questo sito dove potete trovare tante cose interessanti		
	<u>Junior Virgilio</u> Un portale dedicato ai più piccoli dove è possibile trovare svariate attività, giochi, passatempi e molte sorprese!		
	<u>Progetti educativi Giunti</u> Nel sito scegli ingresso ragazzi per trovare anche un gioco		

6° UNITA': IL RECINTO E IL COMPUTER

In questa unità si somministrano alcune schede sulle attività della volta scorsa, si impara ad accendere il computer e si fanno altri giochi on-line (vedi pagg. 12 e 13)

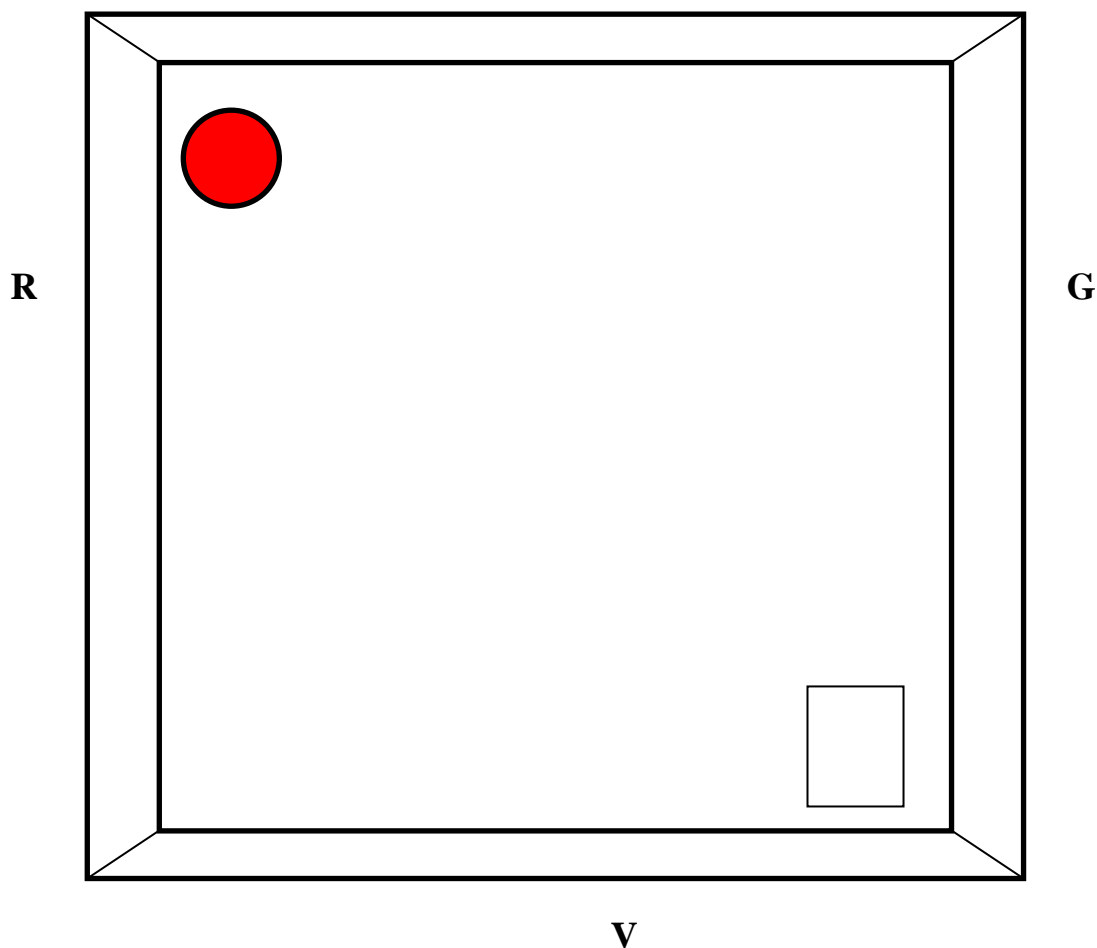
Seguono le schede proposte per “Il Recinto” e le schede per l'accensione del computer, che si potranno pure consegnare ai bambini, perché di facile lettura.

SCHEDA 8 IL RECINTO

ALUNNO: _____

DATA: _____

COLORA E DESCRIVI: **A**



LA PALLA SI TROVA

.....

IL QUADERNO SI TROVA

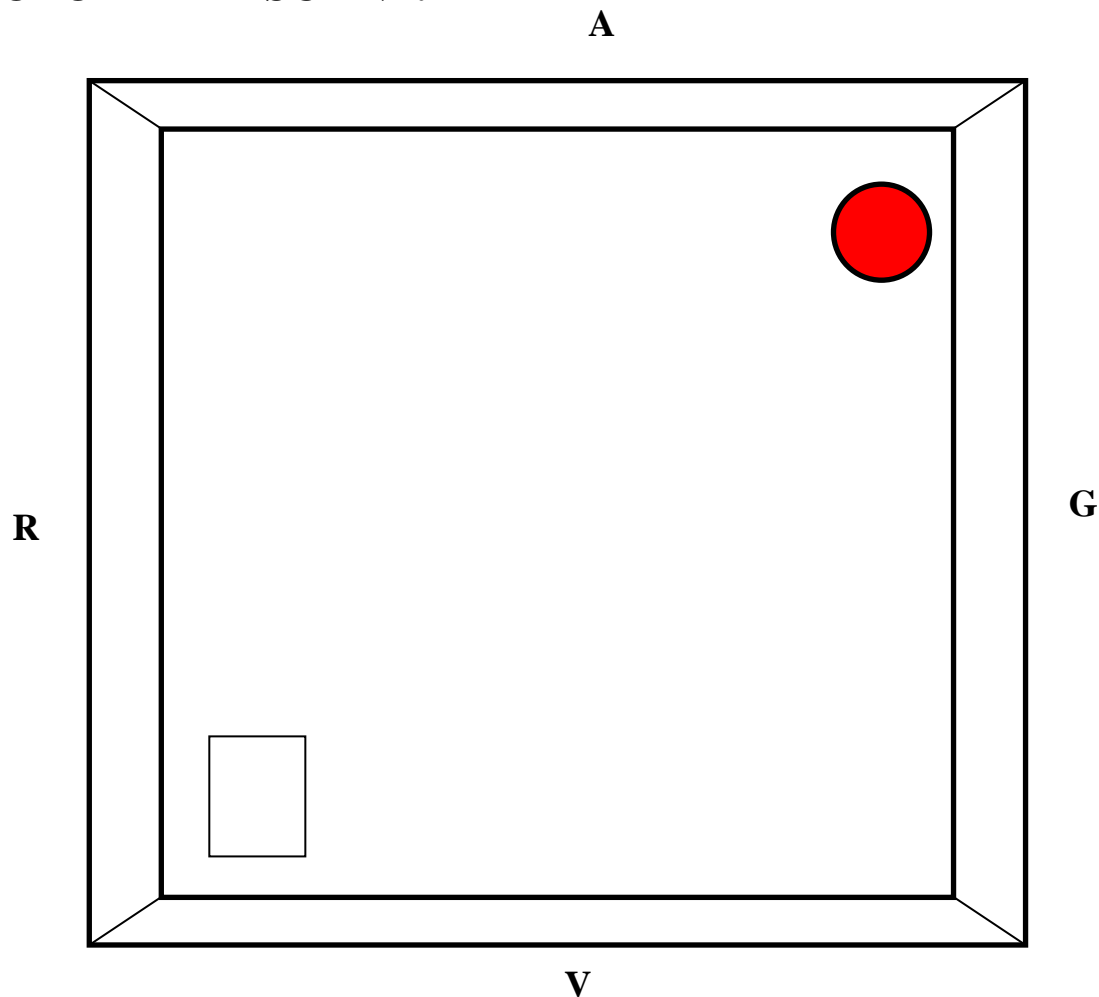
.....

SCHEDA 9 IL RECINTO

ALUNNO: _____

DATA: _____

COLORA E DESCRIVI:



LA PALLA SI TROVA

.....

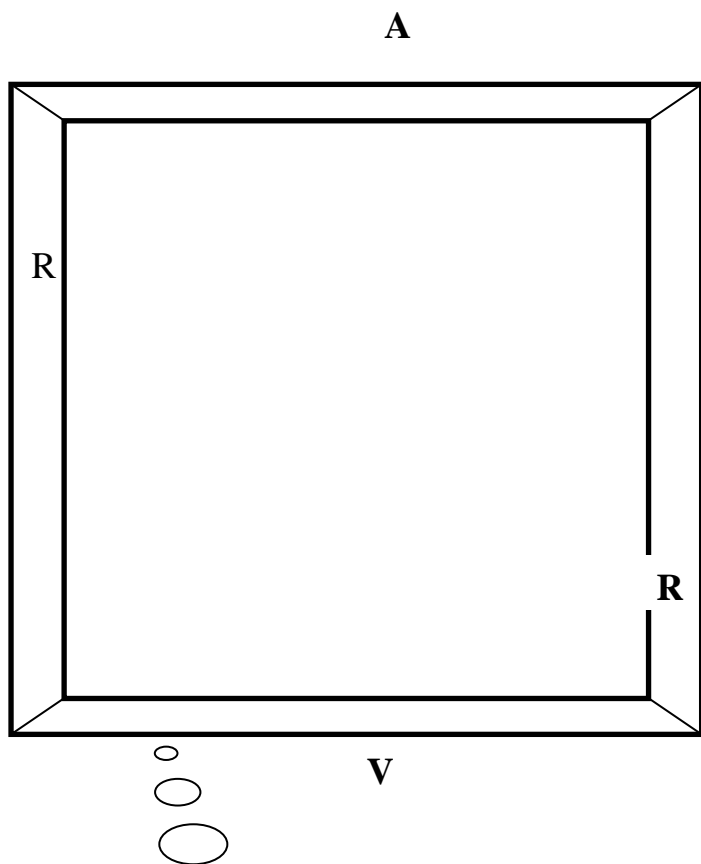
IL QUADERNO SI TROVA

.....

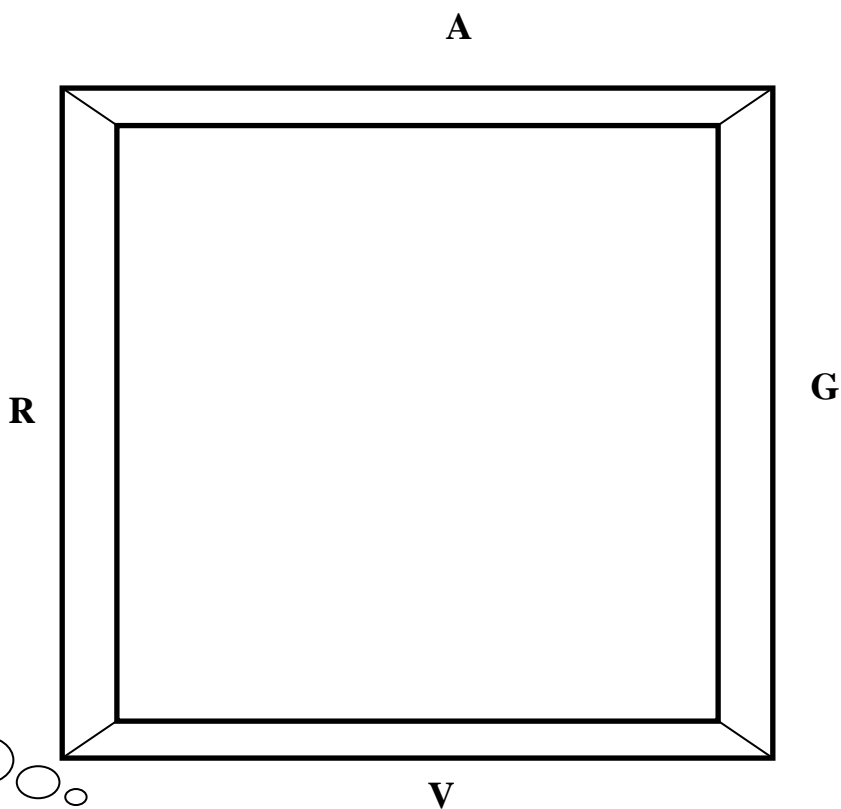
SCHEDA 10 IL RECINTO

ALUNNO: _____

DATA: _____



COLORA I RECINTI
LEGGI E DISEGNA
LA PALLA NELLE
POSIZIONI DESCRITTE

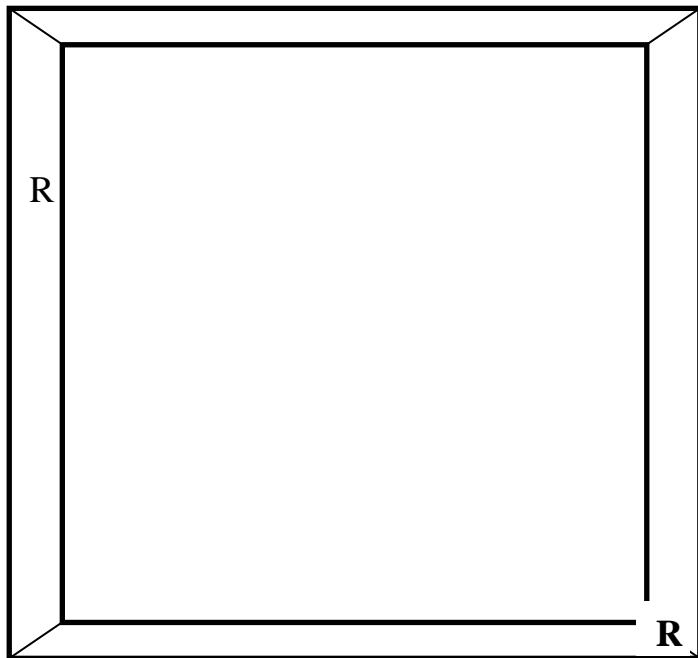


SCHEDA 10 IL RECINTO

ALUNNO: _____

DATA: _____

A



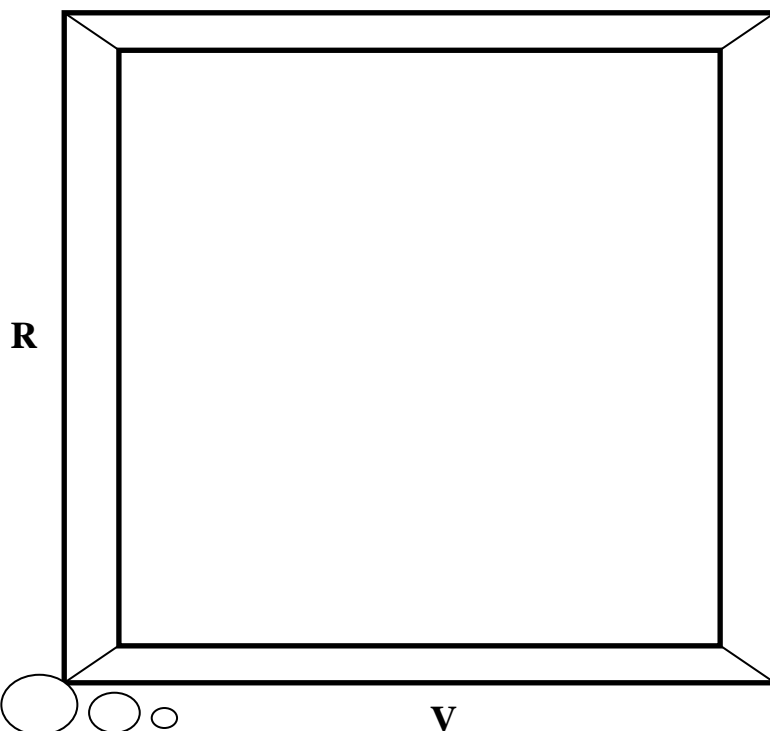
COLORA I RECINTI
LEGGI E DISEGNA
LA PALLA NELLE
POSIZIONI DESCRITTE

G

V



A



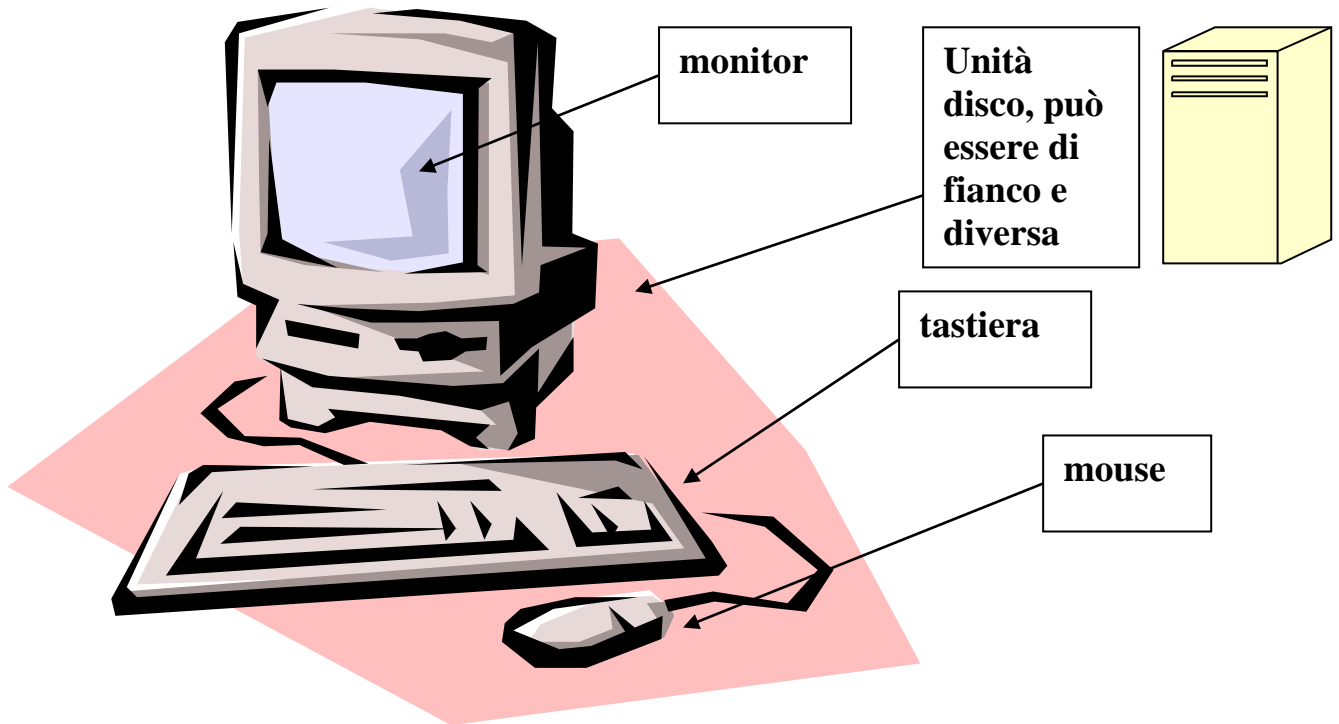
R

G

V

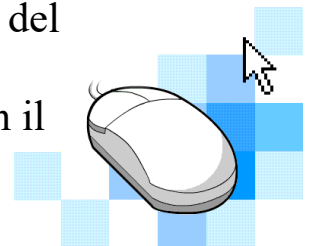


Le parti di un computer



Come si accende il computer

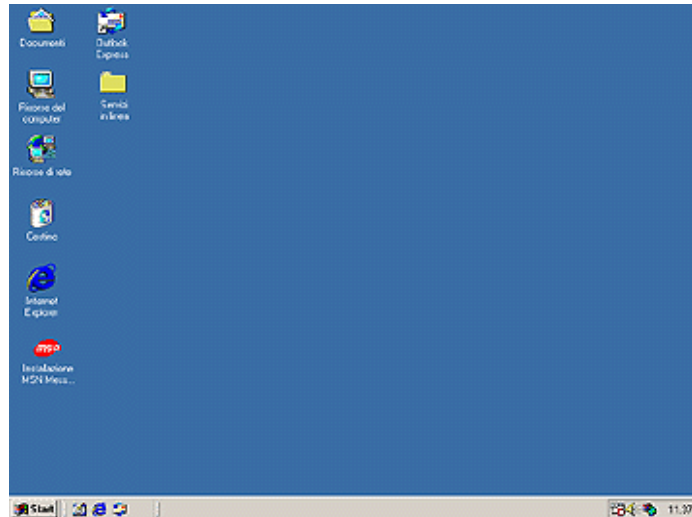
- Si accende la rete elettrica (tasto su I, non su 0)
- Si accende l'unità disco (pulsante più grande)
- Il monitor di solito è già acceso (non spegnerlo quando si spegne il computer)
- Si aspetta
- Nei computers a scuola si apre una “**finestra**” con il nome del computer e si deve aspettare che il “**cursore**” sotto lampeggi, allora con il mouse si va su OK e si “**clicca**” con il tasto sinistro del mouse (è quello più usato)




- Si aspetta che sparisca la “**clessidra**” di fianco alla freccetta del mouse.

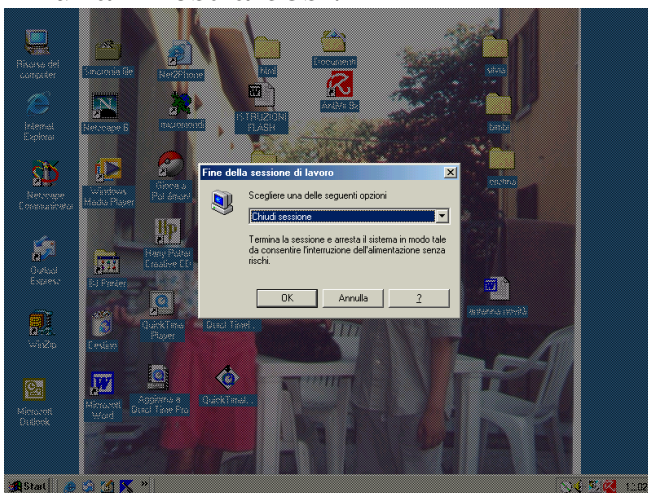


- Il computer è pronto, sullo schermo appare il “**desktop**”



Come si spegne il computer

- Si chiudono tutti i programmi e le finestre aperte, cliccando la crocetta  in alto a destra
- Si clicca su **Start**, in basso a sinistra e si apre una finestra così:
- Si clicca su **Chiudi sessione**, in basso e si apre una finestra così:



- Si clicca su **OK** e il computer comincia a spegnersi
- Si aspetta che sullo schermo si oscuri oppure compaia la scritta “**ORA E’ POSSIBILE SPEGNERE IL COMPUTER**” e allora si può spegnere la rete elettrica (per PIPPO bisogna anche spegnere l’unità disco)

7° UNITA': PERCORSI – Il gioco del pirata

L'insegnante racconta questa storia:

- C'era una volta un vecchio pirata. Durante la sua lunga vita aveva fatto tante cose, navigato tanti mari, trovato tanti tesori.
Ormai, però, voleva ritirarsi e stare in pace, perché si sentiva molto stanco. Aveva un solo amico: il suo mozzo (il mozzo di bordo è il ragazzino che pulisce il ponte della nave).
Il pirata sarebbe stato molto ricco, perché aveva un gran tesoro nascosto su un'isola, ma non poteva raggiungere quell'isola per le difficoltà del viaggio, troppo faticoso per lui.
Cosa poteva fare?

Chiediamo ai b. la risposta

Il tesoro, però, era nascosto molto bene, perché nessuno lo doveva trovare. Il pirata sapeva dov'era, ma come poteva fare per spiegare al suo mozzo come raggiungerlo?

Chiediamo ai b. la risposta

A questo punto drammatizziamo la situazione:

un bambino farà il mozzo, un altro (o l'insegnante, dapprima) il pirata

- il pirata nasconde il tesoro mentre il mozzo è fuori
- il mozzo entra (sbarca sull'isola)
- il pirata gli dà le indicazioni (attraverso la discussione dovrà diventare chiaro che: 1. prima si deve spiegare a quali punti di riferimento ci si riferisce, identificandoli con alcuni oggetti dell'aula – es: banchi = alberi – 2. si devono dare i comandi in modo chiaro e univoco)
- il pirata non può sbagliarsi o anche solo correggersi mentre il mozzo esegue, altrimenti il mozzo non troverà il tesoro.

Durante il gioco, poi anche in seguito, si chiarirà la funzione e l'importanza di:

- i punti di riferimento
- i comandi.

Cercheremo anche di trovare dei “buoni comandi”, che vadano sempre bene: AVANTI – INDIETRO – VOLTATI A DESTRA – VOLTATI A SINISTRA

Ricomincia la storia:

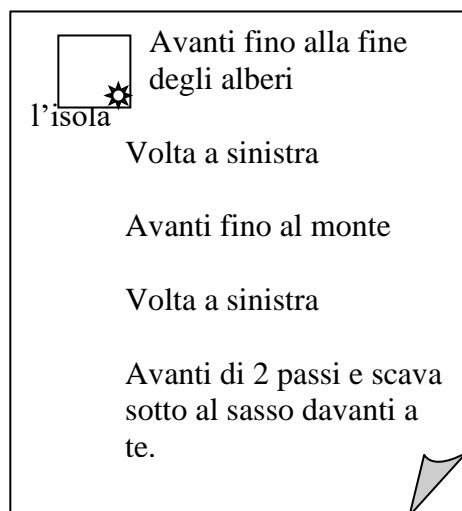
- Come farà il vecchio pirata a dare le istruzioni al mozzo da lontano?

Proveremo allora a scrivere una mappa, dopo che l'insegnante avrà posto il tesoro in un punto dell'aula, identificando i vari punti di riferimento (banco – albero, sedia – sasso, ...) * esempio

Potremo allora costruire altre mappe e consegnarle ai vari mozzi che potrebbero cercare il tesoro.

NB: L'attività può essere l'occasione di introdurre la costruzione di mappe topologiche (per la 2° o la 3°)

- esempio



SCHEDA 11 IL PIRATA

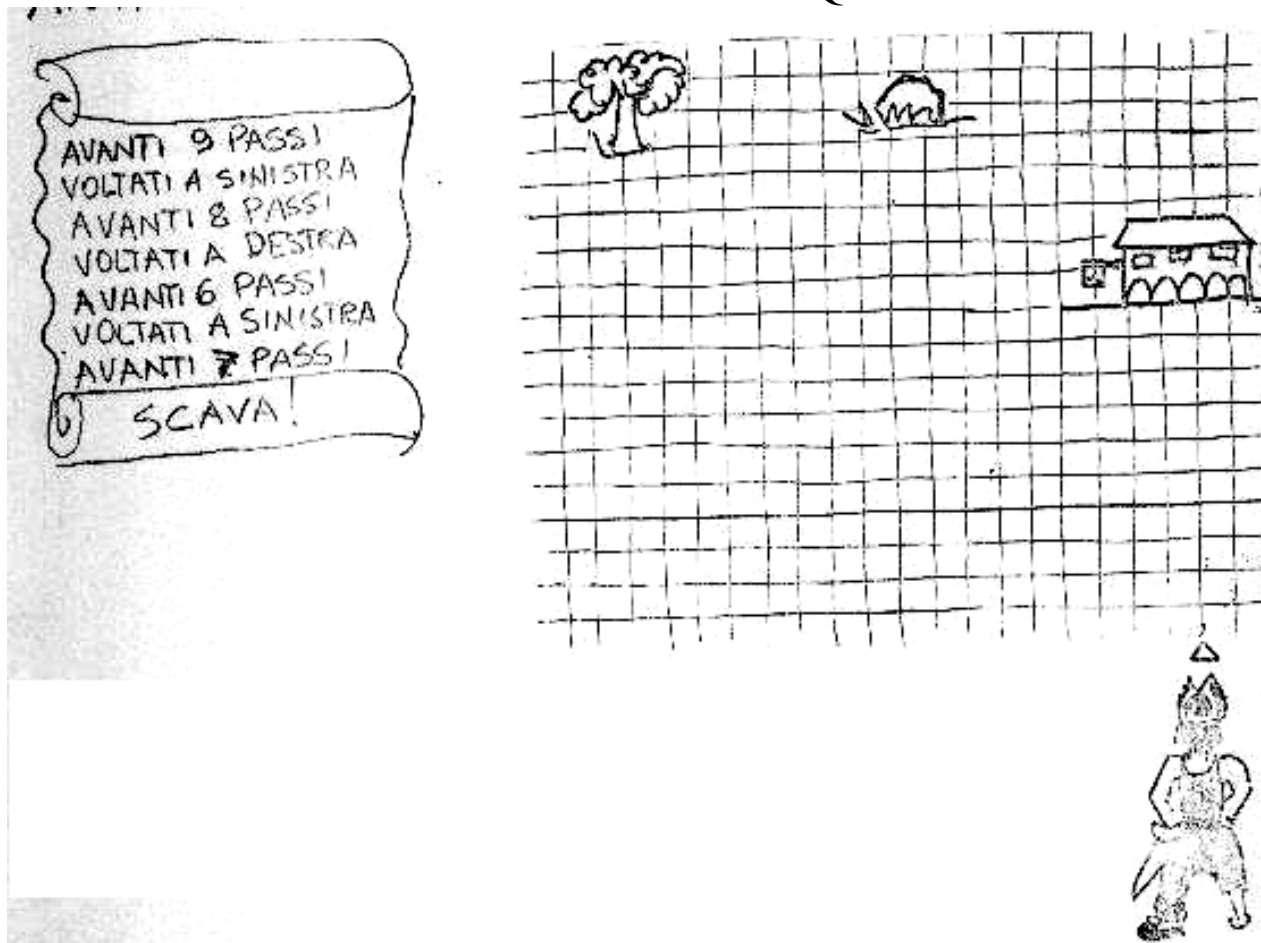
ALUNNO: _____

DATA: _____

CHE COSA FANNO I PIRATI?

CERCANO LE MAPPE DEL TESORO!

AIUTA IL VECCHIO PIRATA A LEGGERE QUESTA MAPPA:



COSA INCONTRA IL PIRATA NEL SUO CAMMINO?

.....
.....
.....

DOV'E' IL TESORO?

.....
.....
.....

8° UNITA': PERCORSI – La tartaruga

Il gioco della tartaruga (LOGO) può essere prima mimato, poi disegnato.
Infine si consegneranno le schede.

SCHEDA 12 LA TARTARUGA

ALUNNO: _____

DATA: _____

QUESTA E' LA STORIA DI UNA TARTARUGA.

LA NOSTRA TARTARUGA SI MUOVE SOLO SE LE DIAMO I
COMANDI GIUSTI.

ADESSO VUOLE ANDARE A BERE E TRE FATE LE DANNO I
COMANDI. FALLA MUOVERE TU.

1 PASSO → 1 QUADRETTO

AVANTI 4 PASSI

VOLTA A SINISTRA

AVANTI 3 PASSI

VOLTA A DESTRA

AVANTI 4 PASSI

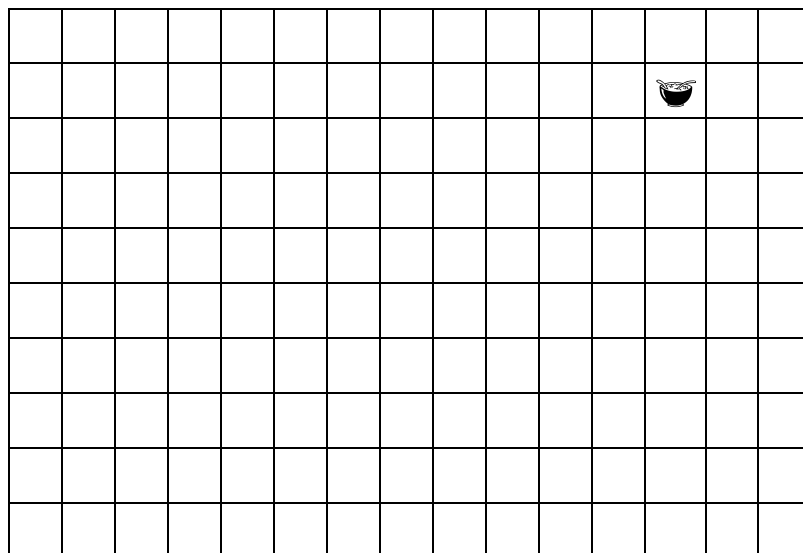
VOLTA A SINISTRA

AVANTI 4 PASSI

VOLTA A DESTRA

AVANTI 4 PASSI

PUO' BERE?



AVANTI 4 PASSI

VOLTA A SINISTRA

AVANTI 3 PASSI

VOLTA A DESTRA

AVANTI 4 PASSI

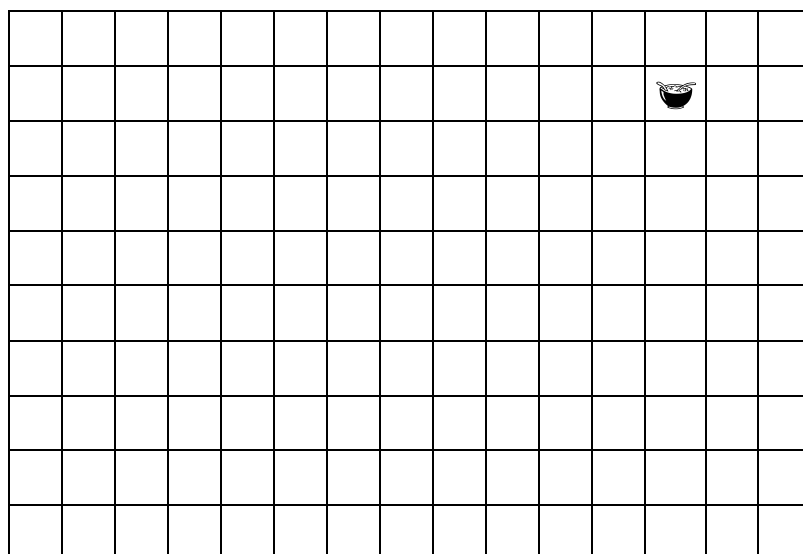
VOLTA A DESTRA

AVANTI 4 PASSI

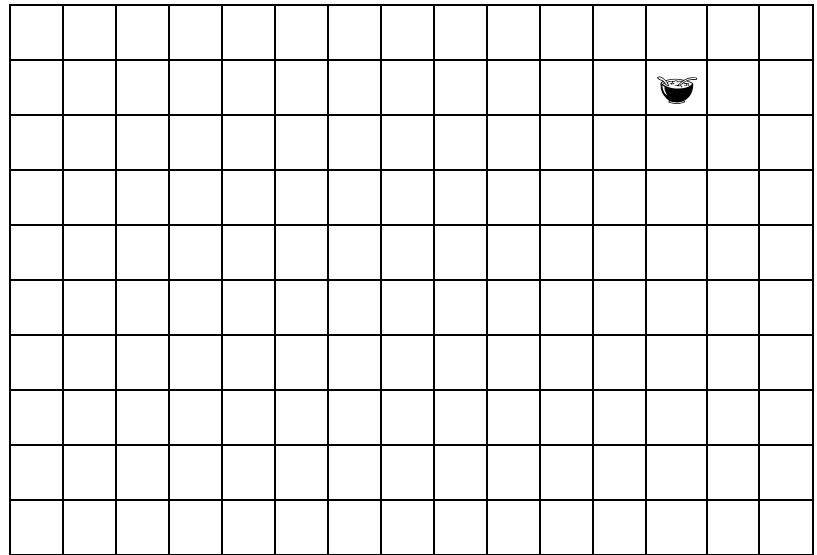
VOLTA A DESTRA

AVANTI 4 PASSI

PUO' BERE?



AVANTI 4 PASSI
 VOLTA A SINISTRA
 AVANTI 3 PASSI
 VOLTA A DESTRA
 AVANTI 4 PASSI
 VOLTA A SINISTRA
 AVANTI 8 PASSI
 VOLTA A DESTRA
 AVANTI 4 PASSI
 PUO' BERE?



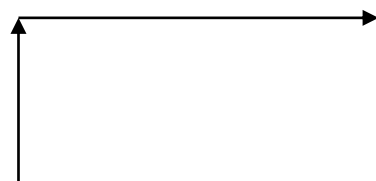
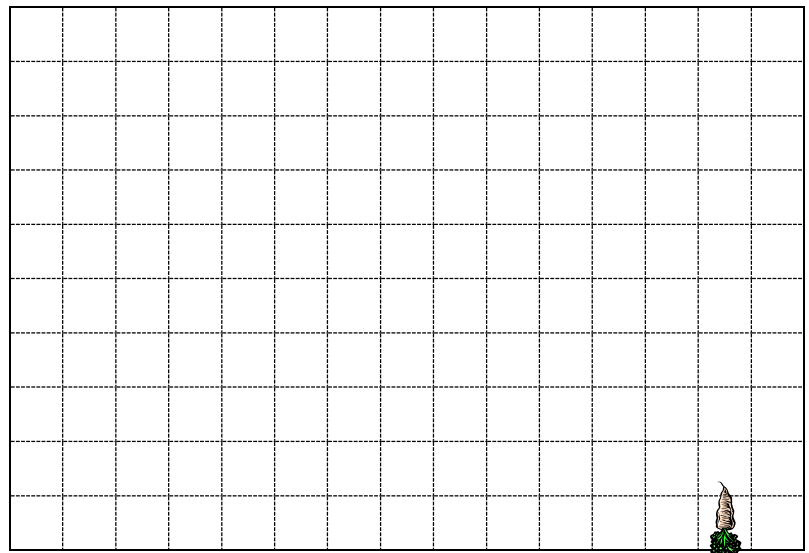
SCHEDA 13 LA TARTARUGA

ALUNNO: _____

DATA: _____

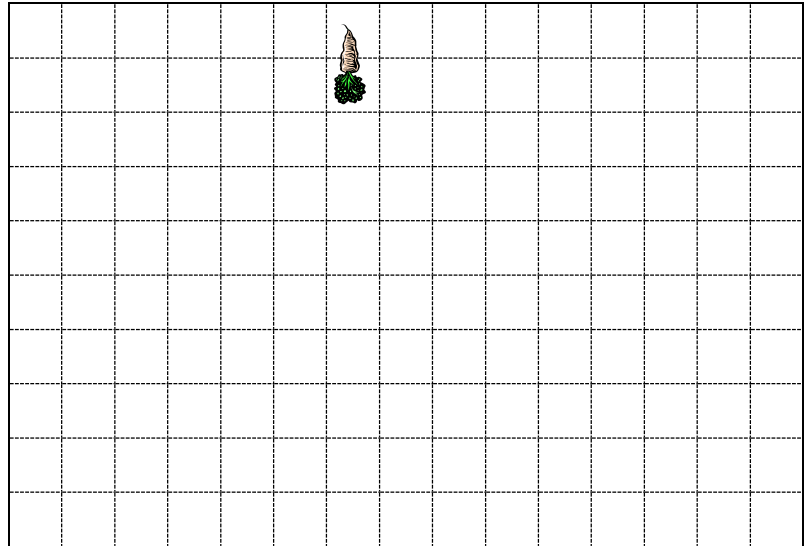
LA TARTARUGA VUOLE MANGIARE LA CAROTA. UNA FATA LE HA DISEGNATO LA STRADA MA VUOLE CHE SIA TU A DARLE I COMANDI. SCRIVI.

.....

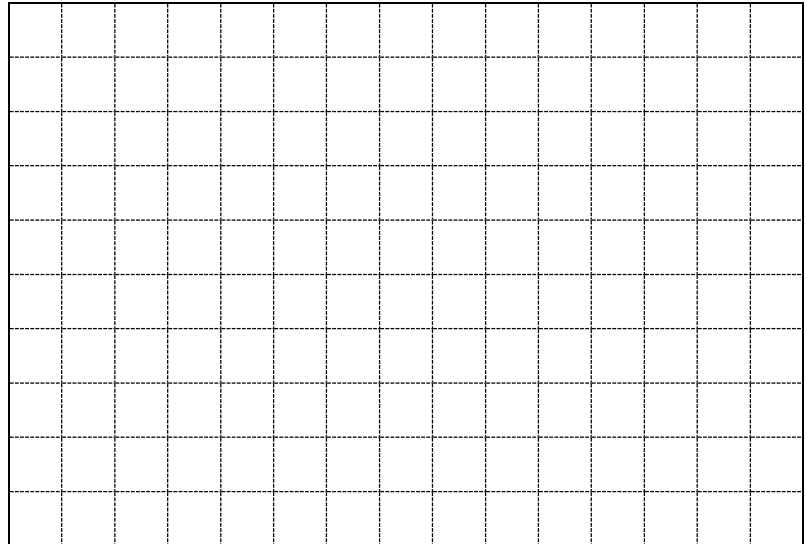


DAI I COMANDI E FAI MUOVERE LA TARTARUGA

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



COMANDI ABBREVIATI:

AVANTI → A

VOLTA A SINISTRA → S

VOLTA A DESTRA → D

INDIETRO → I

PASSI → P

Questa unità può essere protratta per due incontri ed essere integrata da altre attività sui percorsi (schede o labirinti).

Parallelamente si presenterà il programma MICROMONDI e le prime attività potranno essere quelle presentate nel sito:

www.iperlogo.it.

<http://margi.bmm.it/tartarughe/corso/index.htm> (meglio il corso 2)



Proposte per il laboratorio d'informatica classe 1° (*all'inizio*), ma meglio 2° con il programma Micromondi

- **ACCENDERE E SPEGNERE IL COMPUTER**
- **CONOSCERE LA TAVOLOZZA: ESERCIZI GRAFICI, DISEGNI LIBERI O SU COMANDO (ANCHE PAESAGGI) sempre su Micromondi**
- SALVARE UN PROGETTO NELLA PROPRIA CARTELLA
- APRIRE UN PROGETTO PRECEDENTEMENTE SALVATO
- CREARE TARARUGHE DA INSERIRE NEI DISEGNI (INGRNDIMENTI. TRASCINAMENTI, FORBICI, TIMBRO)
- MOVIMENTI TARTARUGA: av in de si tana pg

I lavori con micromondi possono continuare anche in 3°, usando le procedure

I percorsi della tartaruga

La tartaruga di micromondi può muoversi sullo schermo ma conosce pochissime parole, quindi, per farmi capire, devo usare SOLO il suo linguaggio.

Può andare avanti e indietro con i comandi:

- **AVANTI 5** significa avanti 5 passi. Posso abbreviare la parola avanti con **AV**. Posso comandare il numero che mi pare di passi. Se scrivo solo AVANTI mi risponde che vuole più “argomenti” cioè che non ho scritto un comando completo
- **INDIETRO (IN) numero** di passi

Può girarsi a destra e a sinistra, ma rimanendo ferma sul posto:

- **DESTRA (DE) 90** La tartaruga si gira verso destra. Il numero indica l'ampiezza del giro. Il numero 90 corrisponde a un quarto di giro
- **SINISTRA (SI) 90**

La tartaruga può lasciare un segno dove passa:

- **GIU** significa giù la penna
- **SU** significa su la penna
- **TANA** la tartaruga torna al centro dello schermo

LE PROCEDURE

Le parole che la tartaruga conosce “dalla nascita” si chiamano PRIMITIVE e puoi trovarle tutte nell'apposito vocabolario sotto il menù AIUTO nella barra in alto.

La cosa più interessante, però, è che la tartaruga può imparare le parole nuove che tu decidi di insegnarle.

Per fare questo devi cliccare sul menù in alto, nel pulsante PAGINE poi in quello PROCEDURE. Si aprirà una pagina bianca dove tu puoi scrivere i comandi necessari per insegnare alla tua tartaruga nuove parole.

La parola nuova si chiama appunto “procedura” deve essere preceduta da PER e seguita da una serie di comandi che si concludono con la parola FINE

Segui l'esempio:

per quadrato

av 100

de 90

av 100

de 90
av 100
de 90
av 100
fine

per tornare alla pagina della tartaruga premi pagina 1 sotto il menù PAGINE.

LABORATORIO DI INFORMATICA: procedimenti da imparare a memoria

Per salvare un file di micromondi sul floppy devo:

1. Inserire il floppy
2. Cliccare su FILE
3. Scegliere SALVA CON NOME
4. Scrivere il nome nella finestra NOME FILE
5. Cercare il FLOPPY nella finestra SALVA IN usando il pulsante con la cartellina e la freccia
6. Cliccare il pulsante SALVA

Per eliminare un file

1. Cliccare sulla icona del file con il pulsante DESTRO del mouse
2. Scegliere ELIMINA
3. Confermare con SI

Per copiare un file dal disco "C" al floppy

1. Cliccare sulla icona del file con il pulsante DESTRO del mouse
2. Scegliere INVIA A
3. Cliccare su FLOPPY

Verifica – disegna:

E' una giornata serena: il cielo è azzurro, il sole splende e manda i suoi raggi tutto intorno.

Nelle verdi colline i prati si sono riempiti di fiori. Sui fiori ronzano le api.

In primo piano c'è una casetta gialla col tetto rosso, la porta e le finestre sono verdi.

Vicino alla casa c'è un grande albero sul quale ha fatto il nido un uccellino.

Dai un nome al tuo disegno e salvalo nella tua cartellina personale.

Proposta per il laboratorio d'informatica classe 2° o 3° con il programma Word

- *Riordina il testo utilizzando i tasti "copia e incolla"*
- *Effettua la correzione ortografica*
- *giustifica il testo*
- *scrivi il titolo utilizzando wordart*
- *trasforma tutto col carattere comic sans grandezza 14 colore blu*
- *salva il tuo lavoro sul tuo floppy*

Storia di una minuscola goccia d'acqua

"Come sono felice! Il mio sogno si è avverato! Grazie!"

Per non soffrire il freddo si era infilata una bella giacca trasparente di ghiaccio putissimo. Da lassù vedeva uno splendido panorama, ma ciò che destava maggiormente la sua ammirazione erano i laghetti di montagna sotostanti.

Erano come tanti occhi blu che guardavano il cielo e, a quanto sembrava, il cielo stesso ne era incantato perché non faceva che specchiarsi di continuo!...

Così l'ardita gocciolina d'acqua decise che da grande sarebbe diventata anche lei ... un bel laghetto montano!

C'era una volta una goccia d'acqua nata sulla cima di una montagna.

All'inizio sembrava un sogno irrealizzabile. Ma più ci pensava e più quest'idea le scaldava il cuore.

Man mano si formavano mille rivoli d'acqua che andarono a tuffarsi tutti insieme in una bella conca verde smeraldo formando in poco tempo unincantevole laghetto di montagna!

La goccia d'acqua al centro del piccolo lago si guardò intorno e guardando il cielo piena di gioia gridò:

Si rallegro tanto e comincio a chiamare altre gocce come lei: per l'entusiasmo e leuforia, si tolsero tutte le loro belle giacche trasparenti di ghiaccio e si misero a giocare e a ruzzolare felici giù per il pendio scosceso e roccioso.

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