

## VIAGGIAMO CON TOPO MOUSE

**Destinatari:** alunni di 6/7 anni (classe 1<sup>^</sup>/2<sup>^</sup> di scuola primaria)

**Competenze:**

- Conosce e utilizza il computer per semplici attività didattiche.
- Utilizza il computer come ambiente di gioco.

**Conoscenze:**

- Riconoscimento delle principali parti del computer.
- Conoscenza di un semplice programma di grafica: Paint.
- Individuazione delle principali regole per l'utilizzo delle apparecchiature multimediali.

**Abilità:**

- Saper avviare e chiudere il programma di grafica.
- Saper utilizzare il mouse attraverso giochi e attività specifiche.
- Saper utilizzare gli strumenti di Paint.
- Saper lavorare insieme per un obiettivo comune.

FASI	ATTIVITA'
<p><b>1° STEP</b> (input, situazione stimolo)</p>	<p>Racconto de "Il viaggio di Topo Mouse" e scoperta del suo habitat naturale: il computer (in classe). (Il racconto, inventato dall'insegnante, narra la storia di un topo che viaggia all'interno del mondo-computer per scoprirne i diversi Paesi-programmi e le loro funzioni. Prima tappa del viaggio è il colorato paese Paint – programma di grafica semplice fornito assieme a tutte le versioni di Windows. Qui iniziano le avventure del topo che, di volta in volta, scoprirà l'utilizzo dei diversi strumenti del programma: con la "matita" disegnerà la sua città ideale, con il "riempi" dipingerà i muri dei palazzi, con lo "spruzzo" abbellirà i giardini, con la "gomma" cancellerà i rifiuti sparsi per strada, e così via. A questo punto del racconto si darà spazio all'inventiva dell'insegnante e alla creatività degli alunni, possibili suggeritori della continuazione della storia. Quando i bambini avranno scoperto gran parte dei comandi del programma, l'insegnante richiamerà la loro attenzione su quanto sta accadendo al paese Paint: il paesaggio appare modificato e ciò non piace al sindaco che espelle il topo. Questi, amareggiato, torna a casa, su una scrivania accanto a un computer, e trascorrerà la sua vita ad osservare ciò che appare sul monitor del computer e ad aiutare i bambini, come MOUSE, a disegnare e colorare con strumenti informatici)</p>
<p><b>2° STEP</b> (organizzazione della classe ed assegnazione del compito)</p>	<p>Gli alunni, a coppie, occupano una postazione nel laboratorio di informatica per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- avviare il programma;</li> <li>- conoscere e utilizzare gli strumenti di Paint (gomma, matita, pennello, aerografo...);</li> <li>- realizzare semplici disegni;</li> <li>- colorare i disegni prodotti usando diverse tecniche (il riempi, lo spruzzo...);</li> <li>- ingrandire o ridurre, modificare o cancellare il disegno realizzato;</li> <li>- salvare e stampare il disegno: "Ecco il mio capolavoro";</li> <li>- uscire dal programma.</li> </ul>
<p><b>3° STEP</b> (reflective learning)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversazione guidata in classe per riflettere sulle conoscenze acquisite.</li> <li>- Completamento di una scheda strutturata per verificare i contenuti appresi.</li> <li>- Produzione di una emoticon con Paint, rappresentativa del grado di soddisfazione dell'attività svolta.</li> <li>- Realizzazione di un pannello creativo con i disegni prodotti dagli alunni.</li> </ul>