

# GOG & MAGOG

Storie illustrate con la LIM



## *Una gara di corsa con i compagni*

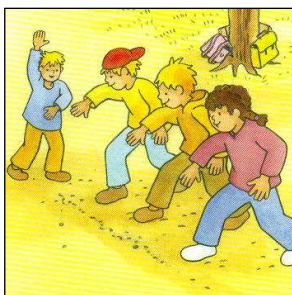
**esercitazione guidata**

**con**

**LIM SMART-Board Technology**

Questo materiale didattico può essere utilizzato liberamente. Altri materiali didattici e numerose esperienze passo-passo per ogni livello di scuola si possono trovare sul libro "**La Scuola con la LIM**", autori *G.Gagliardi - M.Gabbari - A.Gaetano*, Editrice la Scuola di Brescia. Il libro è stato pubblicato per aiutare i docenti ad utilizzare in modo efficace e professionale la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM).





Esercizio spiegato passo-passo

**TITOLO ESPERIENZA :** *Una gara di corsa con i compagni*

### **Scheda di presentazione**

Tutti i bambini hanno uno spirito inventivo naturale e la capacità di creare delle storie e di raccontarle in modo spontaneo e molto spesso originale. I materiali presentati hanno lo scopo di stimolare questa loro facoltà attraverso l'utilizzo di immagini disegnate e legate alle loro esperienze quotidiane.

### **Abstract**

Racconto-stimolo che si sviluppa attraverso una serie di 4 immagini che descrivono alcuni momenti legati allo svolgimento di una gara di corsa tra compagni di scuola con l'individuazione di un finale da scegliere tra i due ipotizzati e/o suggeriti.

Materia : Area umanistica

Livello : Scuola Primaria (rivolto anche ad alunni con difficoltà di comunicazione)

Classe : 2° 3°

### **Metodologia/Strategia utilizzata**

Il docente che utilizza questa metodologia deve aver già preparato e predisposto i propri materiali didattici in modo di avere ben strutturato i diversi passaggi logici ed esplicativi del percorso che dovrà essere utilizzato dai bambini. Pertanto dovrà preparare preventivamente tutto ciò che sarà funzionale all'esercizio proposto utilizzando poi anche le potenzialità date dallo strumento LIM.

### **Indicazioni didattiche**

Le storie suggerite sono adatte specialmente per aiutare e allenare i bambini a parlare liberamente e a raccontare di fronte agli altri. Attraverso la sequenza illustrata, da ordinare in modo corretto, viene data la possibilità di esercitare il ragionamento logico e riconoscere la successione delle azioni. La libertà di scegliere il finale della storia tra due possibilità oppure dare un proprio finale alternativo a quello indicato, permette di ipotizzare gli ulteriori sviluppi di una storia sviluppando la capacità di saperli esprimere e motivare. Eventuale utilizzo anche per esercitarsi ad apprendere una seconda lingua.

### **Prerequisiti alunni**

Semplici nozioni ed esperienze di riconoscimento visivo abbinate a motricità di base e uso della scrittura

### **Setting spazio d'azione**

Alunno e docente affiancati alla lavagna LIM. In aula: banchi e sedie posti frontalmente rispetto al docente e alla lavagna

### **Modello di lavagna LIM utilizzato**

SMART Board - Technology

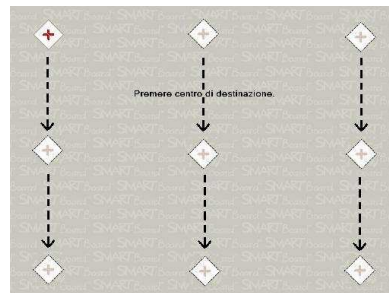
# UNA GARA DI CORSA

**Operazioni con la LIM : orientare – aprire programma – salvare con nome – usare strumento testo – usare tastiera – usare colore – usare strumenti linea – usare gallery – trascinare – copiare – incollare – usare ombreggiatura – salvare**

## Presentazione dell'attività

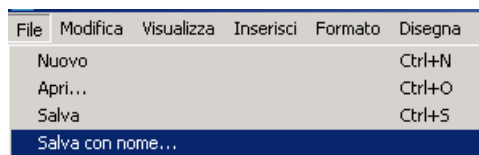
Esempio di preparazione di una attività didattica preparata dal docente un con l'ausilio della LIM. Vengono descritte le diverse procedure che possono essere attuate per la realizzazione e l'esecuzione dell'attività che successivamente l'alunno, guidato e assistito, dovrà svolgere.

All'avvio di ogni esperienza sulla LIM, se il proiettore non è fissato in modo rigido alla lavagna, è opportuno procedere alla operazione di "Orienta" (Orientamento/Allineamento/Calibratura):




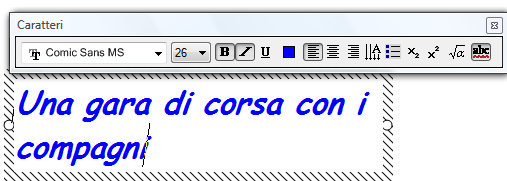
- Premere contemporaneamente i due pulsanti posti sul vassoio portapenne (Pen Tray) della lavagna. (in alternativa: selezionare "Orienta" alla apertura della finestra Smart Board Drivers posta su elenco Programmi).
- Alla apertura della finestra di calibratura orienta "premere" con una penna o con un dito in corrispondenza dei "centri di destinazione", indicati con una croce e posti in sequenza successiva (Standard sono 9).


- Aprire il Programma della lavagna "Notebook" da Avvio Programmi (**SmartTechnology** → **Software Notebook**)
- Assegnare al file il nome "Gara di corsa" tramite il comando **File** → "Salva con nome" posto sulla "Barra dei Menù"



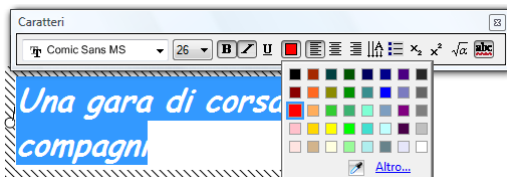
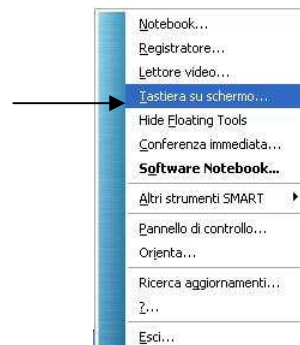
## Preparazione dell'intestazione della pagina della lavagna che dovrà accogliere i materiali di lavoro e le indicazioni sequenziali relative alla storia da raccontare.

- Selezionare sulla "Barra Strumenti" il comando "Strumento testo" 
- Inserire nell'area di testo, con l'aiuto della tastiera, il titolo della pagina "Una gara di corsa con i compagni"



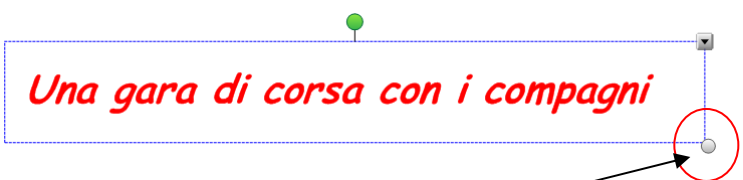
- Premere sul vassoio della lavagna  il bottone "On-Screen Keyboard", che apre la tastiera di scrittura


(in alternativa: selezionare il comando dall'icona "Smart Board" posta sulla "Barra delle applicazioni" in basso a destra nell'"Area di notifica" )

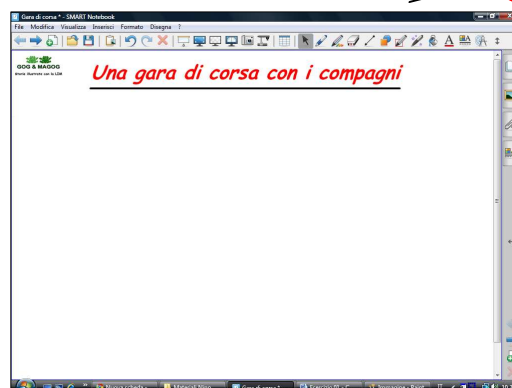
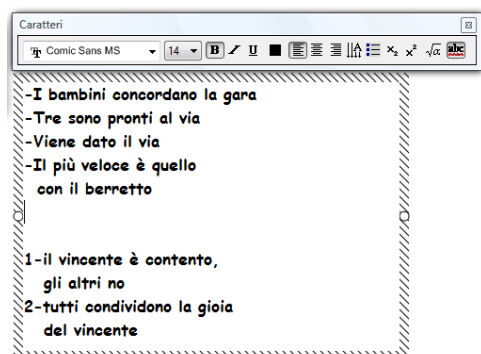



- Modificare il colore del testo, dopo averlo evidenziato, selezionando il comando "Colore" posto sulla barra "Caratteri" e individuando il colore "rosso" alla apertura della tavolozza.

- Selezionare l'immagine del testo appena scritto. Spostarlo, posizionarlo nella pagina e ridimensionarlo a piacere tramite il comando che compare in basso a destra




- Selezionare "Strumenti linea"  sulla "Barra Strumenti", scegliere la tipologia e tracciare una linea sotto il titolo



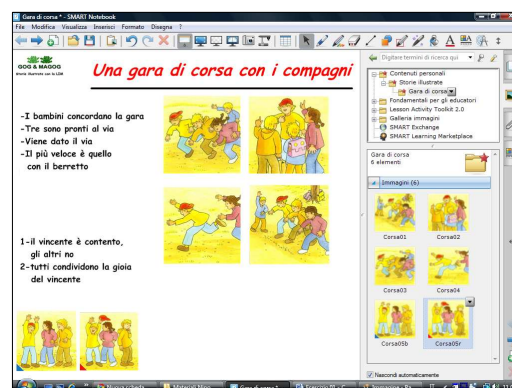
- Selezionare nuovamente sulla "Barra Strumenti" il comando "Strumento testo" , inserire, nell'area di scrittura che si apre, il testo che racconta la gara secondo l'ordine delle sequenze logiche e il testo delle due soluzioni proposte.

### Preparazione delle immagini in sequenza che dovranno essere utilizzate per illustrare la storia della gara di corsa.


- Selezionare la cartella "Gallery" posta  a destra o a sinistra della pagina della lavagna
- Individuare nella cartella precedentemente creata e aggiunta in "Contenuti personali" con il nome "Storie illustrate", la raccolta con le immagini della storia "Gara di corsa" da utilizzare (in alternativa: digitare direttamente nella finestra di ricerca il nome del file)

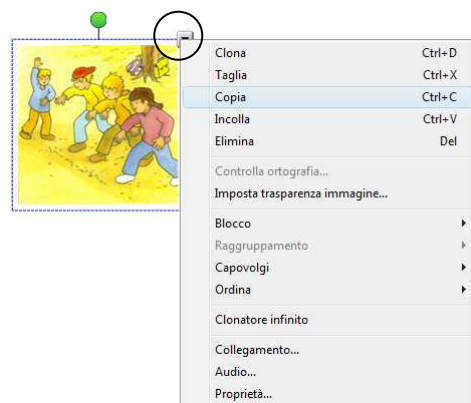
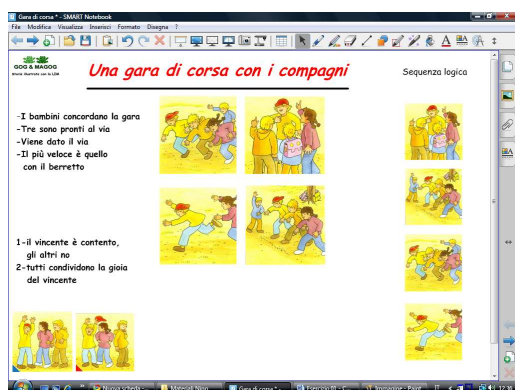


- Trascinare (Drag and Drop) in modo casuale dalla raccolta le immagini della storia



- Posizionare e ridimensionare sulla pagina della lavagna le quattro immagini che descrivono le situazioni indicate dal testo di accompagnamento.
- Trascinare, sempre dalla cartella posta in Gallery, anche le due immagini che descrivono due possibili soluzioni della storia (sono contrassegnate nell'angolo in basso a sinistra da dei triangolini colorati)

- Selezionare l'immagine e successivamente il comando  posto in alto a destra
- Alla apertura della finestra utilizzare il comando "Copia" e successivamente "Incolla"

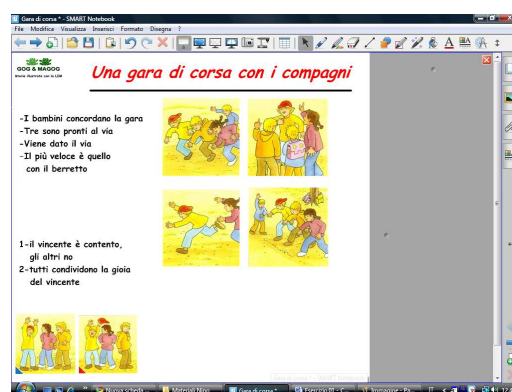


- Duplicare tutte le quattro immagini della storia
- Posizionare le immagini sul lato destro della pagina di lavagna, rispettando la sequenza logica corretta

- Selezionare il comando "Mostra ombreggiatura" (*Tendina*)



posto sulla "Barra strumenti" e mascherare il lato destro della pagina in modo da non permettere la visione della soluzione corretta della sequenza.



- Salvare il file con il comando "Salva"  posto sulla "Barra strumenti"

## Modalità consigliata per l'utilizzo dei materiali

L'allievo o la classe vengono guidati dal docente a:

1. ricostruire sulla lavagna, spostando le immagini, la loro sequenza corretta, in modo da rispettare le indicazioni suggerite dal testo dato
2. far spostare la tendina in modo da verificare se la sequenza delle immagini è corretta ed in caso di errore a posizionarle in modo corretto rispettandone la sequenza logica
3. far raccontare verbalmente tutto quanto viene illustrato con la storia della gara e far scegliere una delle soluzioni finali proposte
4. far suggerire un proprio finale alternativo a quelli già indicati
5. una modalità più avanzata prevede anche di far scrivere la storia alla lavagna da solo o con l'aiuto di tutta la classe