

**ISTITUTO COMPRENSIVO MN2**  
**Scuola Primaria "Ippolito Nievo"**  
**Classi 3<sup>C</sup> – 3<sup>D</sup>**  
**Anno scolastico 2008/09**

INSEGNANTI  
Peruzzi Lucia  
Pradella Anna Maria  
Cappelletti Anna

Adesione al Concorso Nazionale: PREMIO "CESARE CANCELLIERI" 1<sup>a</sup> edizione

Sezione B: VALENZA FORMATIVA DELL'INFORMATICA

Punto a) utilizzo delle tecnologie informatiche e dei linguaggi dell'informatica per rielaborare, ampliare, ricercare, comunicare i saperi e le conoscenze.

**PROGETTO**  
**"IMPARIAMO LE TABELLINE"**

**RELAZIONE**

"Impariamo le tabelline" è stato realizzato dalle Classi 3<sup>C</sup> e 3<sup>D</sup> della Scuola Primaria "Ippolito Nievo" di Mantova.

**IDEA DI FONDO**

L'idea di fondo che ha ispirato le insegnanti nella realizzazione del progetto consiste nel cercare di agevolare la memorizzazione delle moltiplicazioni di base, comprese nella Tavola Pitagorica, attraverso la costruzione di un percorso informatico animato.

**OBIETTIVI**

Gli obiettivi raggiunti dagli alunni al termine del lavoro sono i seguenti:

Informatica

- Conoscere le principali parti del computer.
- Accendere e spegnere correttamente la macchina.
- Salvare e riaprire un file.
- Utilizzare un programma di disegno (Paint).
- Utilizzare un programma di videoscrittura (Microsoft Word).
- Creare tabelle con Microsoft Word.

- Inserire i numeri naturali nelle celle delle tabelle create.
- Colorare le celle delle tabelle create.

### Aritmetica

- Eseguire moltiplicazioni tra numeri naturali utilizzando la tabella della moltiplicazione o Tavola Pitagorica.
- Memorizzare le tabelline.

### Obiettivi trasversali

- Sviluppare la capacità di concentrazione.
- Sviluppare la discriminazione visiva attraverso l'uso del colore.
- Stimolare l'emotività attraverso il gioco per una memorizzazione più efficace.
- Stimolare le capacità di organizzare la memoria.
- Stimolare la memoria visiva (nella Tavola Pitagorica i numeri sono sempre nella stessa posizione).

## **METODOLOGIA**

Il lavoro è stato svolto nell'aula di informatica della Scuola Primaria "Ippolito Nievo" di Mantova. Le classi 3<sup>C</sup> e 3<sup>D</sup> sono state divise ognuna in due gruppi. L'insegnante ha lavorato con un gruppo per volta, in modo da poter seguire anche individualmente tutti gli alunni.

I bambini avevano a disposizione un computer ciascuno.

Inizialmente, l'insegnante ha presentato il lavoro proiettandolo sullo schermo, appeso ad una parete dell'aula, con un proiettore collegato ad un computer. Successivamente gli alunni hanno operato sotto la guida dell'insegnante lavorando passo passo insieme a lei.

Infine i bambini hanno utilizzato le informazioni apprese, realizzando il prodotto elaborato con la loro creatività.

L'insegnante ha poi assemblato tutti i prodotti realizzando un lavoro unico.

## **PERCORSO DIDATTICO**

Il percorso didattico è stato articolato nei seguenti punti:

1. Creare una Tavola Pitagorica con il programma Microsoft Word (Inserisci tabella) e salvare il documento realizzato sul desktop.
2. Copiare e incollare il documento creato sul desktop (per avere a disposizione due documenti identici).
3. Creare due cartelle nominate "A" e "B".
4. Colorare una cella nella prima colonna dei numeri della prima tabella ( 1° fattore della moltiplicazione, es.:2 ) e colorare una cella nella prima riga dei numeri della stessa tabella (2° fattore, es.: 4. Con i colori è stata evidenziata una moltiplicazione: 2x4).

5. Sulla tabella copiata e incollata (seconda tabella) colorare il prodotto della moltiplicazione evidenziata precedentemente(es.: 8)
6. Salvare i file ottenuti ai punti 4) e 5) nella cartella nominata "A".
7. Aprire i due file, precedentemente realizzati, con WordPad.
8. Selezionare, copiare e incollare i file aperti con WordPad, in Paint, su due documenti diversi.
9. Scrivere l'operazione relativa di fianco ad ogni tabella (es.: nella prima:  $2 \times 4 =$  - nella seconda:  $2 \times 4 = 8$ ).
10. Colorare lo sfondo di entrambi i documenti con lo stesso colore.
11. Salvare i due file di Paint nella cartella "B" in formato "Gif":
12. Ripetere i punti da 2. A 11. per ogni moltiplicazione che si desidera visualizzare nel lavoro finito.
13. Assemblare tutte le moltiplicazioni realizzate, nel programma di animazione "UnFREEz".
14. Buona visione!

### **VERIFICA**

Attraverso la realizzazione del lavoro presentato, gli alunni hanno trovato una motivazione stimolante per imparare o ripassare le tabelline apprendendo contemporaneamente l'uso di nuove funzioni del computer o consolidando quelle già conosciute.

Mantova, 12 settembre 2008

Le insegnanti  
Lucia Peruzzi  
Anna Maria Pradella  
Anna Cappelletti