

Direzione didattica di Trasaghis

Scuola elementare di Venzone

# Un mondo di messaggi

A cura di:

De Colle Elena  
Fadi Vanda  
Guadagno Daniela

## **Motivazioni**

Capire e farsi capire è una necessità della vita di relazione. I bambini hanno bisogno di relazionare ricorrendo a qualsiasi mezzo linguistico o gestuale, possiedono già competenze nei vari codici, oltre a quello linguistico, e ricevono una grande quantità di segnali e messaggi che giungono loro dall' esterno.

Le caratteristiche tipiche di questa età evolutiva fanno sì che si trovino spesso in una condizione di ricezione passiva, di dipendenza e di comprensione parziale e/o distorta; inoltre l' uso ormai comune di strumenti multimediali prevede che i bambini maturino abilità complesse di lettura e interpretazione delle informazioni.

Il contesto della scuola rappresenta una condizione favorevole alla comunicazione, al rafforzamento dell'identità e all' acquisizione di queste abilità di riflessione critica.

La comunicazione, a cui si riferiscono anche i programmi della scuola elementare, è intesa nel suo significato più ampio: trasmissione di informazioni da un emittente ad un ricevente, avvalendosi di un codice costituito da simboli e da regole di combinazione .

Il ricevente, per comprendere il messaggio, deve conoscere il codice cioè i simboli e le regole di combinazione.

E' stato scelto questo itinerario didattico perché ruolo della scuola è educare il bambino a:

- diventare gradualmente sempre più consapevole fruitore e produttore di messaggi.
- usare procedure logiche
- trasferire le conoscenze acquisite in un ambito in altri contesti apprendimentali
- sviluppare competenze propedeutiche a quelle informatiche.

### **Destinatari e contesto disciplinare**

La classe di riferimento è una 3° elementare; l'esperienza è stata condotta in una scuola a tempo pieno, la cui organizzazione oraria permette tempi, spazi, percorsi operativi più dilatati, raccordi e confronti particolarmente significativi.

L'attività è rivolta ad un intero gruppo classe e condotta dagli insegnanti del modulo.

L'unità didattica è inserita nel percorso curricolare di lingua italiana, con possibili raccordi interdisciplinari:

- matematica e informatica (struttura del numero in basi diverse, procedure e combinatoria)
- ed. scientifica (comunicazione nel mondo animale...)
- ed. tecnologica (costruzione di contatori, procedure...)
- ed. motoria, all'immagine e musicale (strutture, ritmi...)
- ambito antropologico (confronto di alfabeti di popolazioni antiche ... simboli geografici convenzionali e non...)

### **Organizzazione dell'unità di lavoro**

L'unità di lavoro è suddivisa in tre moduli.

All'inizio di ogni modulo si trova una breve presentazione e, successivamente, sono indicati i prerequisiti e gli obiettivi.

Ogni modulo è corredato di una serie di attività/esercitazioni precedute da alcune semplici indicazioni relative all'obiettivo da perseguire e alle abilità da esercitare.

Nella parte con gli esercizi, questi ultimi vengono proposti con il carattere stampatello, mentre le note per l'insegnante con il corsivo.

### **Obiettivi formativi**

- creare condizioni utili per la comprensione di linguaggi artificiali e non
- favorire l'acquisizione di atteggiamenti adeguati per una fruizione più creativa e consapevole degli strumenti di elaborazione dell'informazione.

### **Prerequisiti**

- varietà di esperienze sensoriali
- uso di un linguaggio verbale articolato
- primo concetto di convenzione riferito alle proprie esperienze

- interiorizzazione di significati
- conoscenza intuitiva di significante, significato

### **Obiettivi e abilità**

- sviluppo delle capacità di simbolizzazione e astrazione
- acquisizione maggiormente consapevole del concetto di convenzione
- conoscenza delle componenti fondamentali che veicolano la comunicazione
- conoscenza di varie tipologie di emittente, ricevente, codice, canale
- sviluppo di abilità di descrizione, analisi, rappresentazione mentale e grafica e simbolizzazione.

### **Obiettivi informatici**

- avviare all'uso di diagrammi di flusso in situazioni concrete
- ricostruire cronologicamente la successione di semplici azioni necessarie per raggiungere un obiettivo prestabilito
- avviare a riconoscere, costruire e utilizzare algoritmi
- stimolare ed esercitare la capacità di elaborazione delle informazioni
- acquisire il concetto di procedura, sequenzialità, implicazione, ricorsività
- favorire lo sviluppo di capacità di riflessione, simbolizzazione, astrazione e generalizzazione

### **Contenuti**

Per poter analizzare gli aspetti relativi alla comunicazione, soprattutto con i bambini di scuola elementare, è necessario proporre esperienze coinvolgenti e stimolanti in modo da incuriosire e favorire la motivazione.

A tale scopo, nel primo modulo "Un messaggio misterioso" si è creato uno sfondo costituito dalla presenza di un personaggio misterioso che vuole comunicare con i bambini. Le esigenze comunicative degli interlocutori costituiscono la motivazione per conoscere le componenti fondamentali della comunicazione (emittente, ricevente, canale, codice).

Nel secondo modulo "Tanti modi per comunicare" si vuole passare ad esempi di comunicazione in cui un messaggio completo sia espresso con un unico gesto, disegno, simbolo, suono...

Per l'analisi e la produzione dei messaggi vengono usati ideogrammi, iconogrammi e codici diversi.

Nel terzo modulo "Alfabeto in gioco" vengono presentate con le lettere dell'alfabeto attività di successione e combinazione che, solitamente, sono proposte con i numeri. Per scoprire, utilizzare ed interiorizzare le caratteristiche combinatorie si propongono esercitazioni-gioco, con il codice alfabetico e le parole, per le quali è necessario utilizzare semplici procedure traducibili in diagrammi di flusso e algoritmi.

## **Metodologia**

I riferimenti metodologico-didattici del lavoro proposto sono dati dalla metacognizione e dalla didattica per concetti, approfonditi nella documentazione allegata.

## **Verifica e valutazione**

L'attività di verifica (si veda anche la documentazione allegata) si attua attraverso la rilevazione delle capacità acquisite e dei livelli di autonomia in diverse situazioni apprendimentali:

- individuazione e analisi di situazioni problematiche
- rappresentazione grafica ed esposizione orale e scritta delle strategie di risoluzione
- riconoscimento ed utilizzo di regole, tecniche, conoscenze e abilità apprese
- ragionamento logico per la ricerca di strategie risolutive, per operare transfert e reversibilità
- capacità critica nel valutare i percorsi e gli esiti, nel riflettere sugli errori, nel riconoscere l'aiuto degli altri

## **Riferimenti ai programmi curricolari**

Nella scuola di base, l'informatica non compare più come settore specifico della matematica, ma emerge in diversi ambiti disciplinari come modalità di approccio all'apprendimento in generale (cfr. L. 30/2000 sul riordino dei cicli).

Vengono messe in evidenza alcune importanti finalità:

- acquisire i concetti di procedura, sequenzialità, implicazione, ricorsività;
- favorire lo sviluppo di capacità di riflessione, simbolizzazione, astrazione e generalizzazione.
- individuare e descrivere regolarità in semplici contesti concreti
- produrre semplici congetture
- verificare le congetture prodotte testandole su casi particolari
- giustificare affermazioni e congetture durante una discussione anche con semplici ragionamenti concatenati a quelli degli altri.

## **Pianificazione temporale**

Si è ipotizzato un percorso della durata di 20 ore circa, distribuite nell'arco di un bimestre.

## **Attività didattiche**

La descrizione dettagliata delle attività viene trattata nei moduli:

“Un messaggio misterioso”

“Tanti modi per comunicare”

“Alfabeto in gioco”