



www.retecivica.mi.it/didacta www.conquistaweb.it

PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI TUX PAINT

AREA Immagine-Grafica - Attività creative e di recupero: abilità cognitive, abilità motorie.

REQUISITI DI SISTEMA

Il programma si installa decomprimendo il file `tuxpaint-0.9.14-win32.zip` (4.6 Mb) che crea una cartella `TuxPaint-0.9.14` nella posizione scelta dall'utente sul proprio disco fisso. Da questa cartella si lancia semplicemente il file `TuxPaint.exe`

Il software è disponibile in www.conquistaweb.it/software e in **Percorsi di Base** di **Didacta** con la raccolta di **timbri** `tuxpaint-stamps-2004.zip` da utilizzare per arricchire i disegni.

È possibile prelevare le diverse versioni nel sito produttore www.newbreedsoftware.com/tuxpaint adatte a tutti i sistemi Windows, Mac OS X, GNU Linux, Net/Free/OpenBSD e Solaris.

SCHEDA

Tux Paint è un programma di disegno completo, pensato per i bambini dai 4 anni in poi. Ha un'interfaccia semplice e intuitiva da usare, con piacevoli effetti sonori: il simpatico TUX (il pinguino di Linux) accompagna ogni azione spiegando le varie possibilità offerte dal software.

Il software è Open Source, distribuito gratuitamente su licenza GNU.

UTILIZZO

Avviato il programma si accede al *foglio da disegno*: sul lato sinistro sono visibili gli strumenti per disegnare che, una volta selezionati, offrono un'ampia scelta di opzioni sul lato destro della finestra.

È possibile salvare i lavori e stamparli.



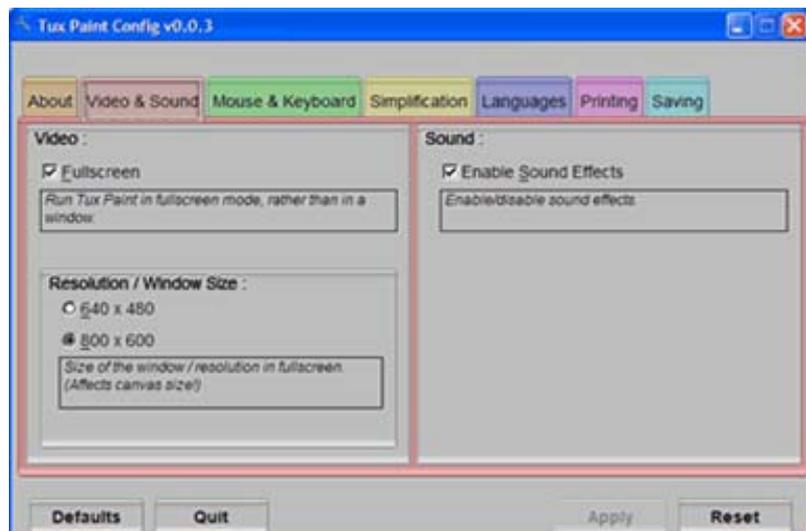
Moltissimi strumenti di disegno sono immediatamente disponibili: pennelli, forme ed effetti "magici", che trasformano le attività di disegno piacevoli come un gioco.

Attenzione: per utilizzare lo strumento **timbri** occorre installare le apposite librerie di immagini o fotografie già pronte (in formato PNG).

La raccolta di timbri è prelevabile in **Percorsi di Base** di **Didacta**: decomprimere `tuxpaint-stamps-2004.zip` (6.3 Mb) e copiare la cartella **Stamp** all'interno della cartella **Data** nel programma **TuxPaint**, (la cartella `TuxPaint-0.9.14` si trova dove avete scelto di posizionarla sul vostro disco fisso).

Un'ampia scelta di utilità permette di arricchire il disegno di effetti speciali e la raccolta di timbri può essere ampliata con altri disegni, in formato PNG.

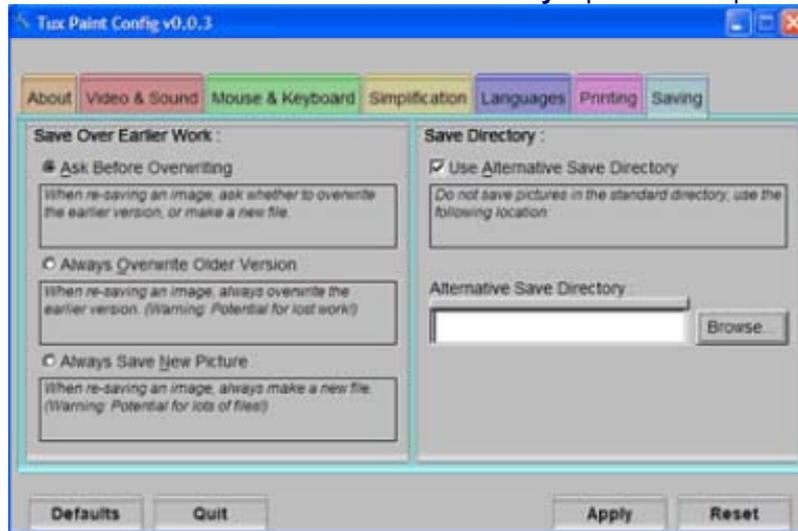
Per utilizzare il programma nel modo migliore, è disponibile una **Guida didattica** dettagliata in formato PDF, a cura della prof.ssa Francesca Campora, che comprende numerosi percorsi didattici: altri sono disponibili nei suoi **Laboratori didattici**, con numerose attività spiegate in modo particolareggiato.



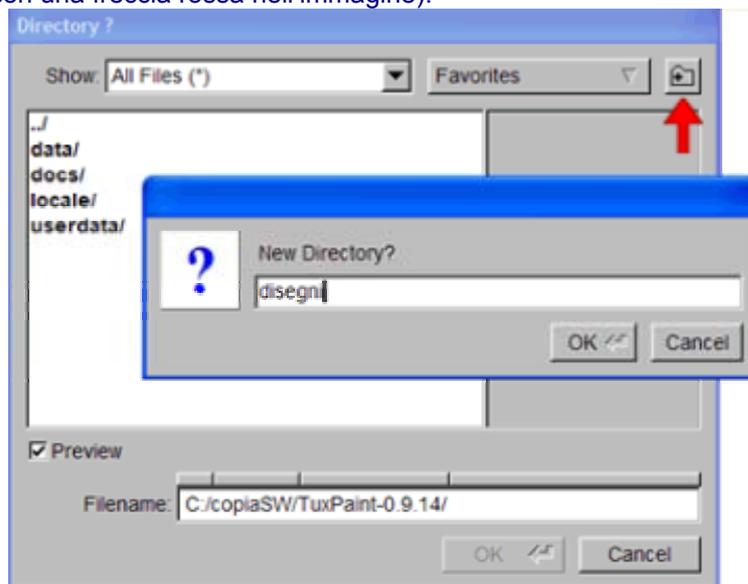
Nella cartella `TuxPaint-0.9.14` si trova anche l'utilità `tuxpaint-config.exe` che permette di configurare il programma secondo le proprie necessità:

- in **Video & Sound** si può scegliere di vedere il programma a tutto schermo (Fullscreen), definire la dimensione della finestra (640x480 o 800x600 per i sistemi più aggiornati) ed abilitare i suoni;
- **Mouse & Keyboard** definisce le opzioni di mouse e tastiera;
- **Simplification** abilita o meno alcune funzioni particolari del programma;

- **Languages** permette di scegliere la lingua e personalizzare il programma in italiano;
 - **Printing** configura le opzioni di stampa;
 - **Saving** è fondamentale per definire dove avviene il salvataggio dei disegni, che di default vengono collocati nella cartella Saved all'interno di Userdata del programma.
- Cliccando sulla casella accanto a **Use Alternative Save Directory** e premendo il pulsante **Browse...**



si apre una finestra che permette di definire dove salvare i nostri file oppure creare direttamente una nuova cartella (segnalata con una freccia rossa nell'immagine).



Al termine delle modifiche premere **Apply** e quindi **Quit**.

Attività didattiche

La scoperta delle potenzialità espressive di un programmi di grafica permette ai bambini di trovare nuovi strumenti per descrivere e raccontare la realtà, creare disegni con nuove tecniche e definire strategie per risolvere problemi pratici.

Un percorso didattico interessante è la creazione di disegni sullo stile di Arcimboldo.

Obiettivi formativi:

1. Organizzare abilità strumentali, comandi e procedure sperimentate in funzione del contesto
2. Utilizzare il computer come strumento multimediale per apprendere e comunicare
3. Utilizzare un lessico specifico per descrivere le attività svolte.

Metodologia

- L'insegnante *media* l'utilizzo delle informazioni e *facilita* l'assimilazione e la ritenzione delle competenze, guida gli alunni a compiere il proprio percorso individuale e valorizza il lavoro cooperativo;
- le indicazioni per gli approfondimenti sono fornite da tutti o dal gruppo, coniugando l'apprendere con il fare.
- Gli alunni sviluppano la capacità di "scoperta", di produzione originale di conoscenza, progettano esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale, elaborano autoconsapevolezza e aggregano le competenze, per applicarle in contesti diversi;
- gli alunni scoprono la socialità nell'apprendimento, acquisendo la capacità di svolgere compiti in autonomia, valutando il proprio operato, negoziando i risultati con i docenti e con il gruppo dei pari, discriminando le strategie risolutive in termini di efficacia e traendo generalizzazioni.

Soluzioni organizzative necessarie per trasformare gli obiettivi in competenze individuali:

A tutti i livelli, le attività partiranno dalla discussione del 'progetto' da realizzare: prima di accendere i computer, sarà necessario dare istruzioni chiare, sia per distribuire i bambini a coppie o a piccoli gruppi per postazione, sia per evitare malfunzionamenti delle macchine, al fine di favorire la cooperazione e l'interscambio di ruoli e informazioni.

Durante il lavoro, ciascuno verrà incoraggiato a procedere per prove ed errori, raccontando agli altri le strategie adottate in itinere; i risultati ottenuti verranno sottolineati positivamente con la stampa degli elaborati, che costituiranno la documentazione delle competenze acquisite.

Competenze che gli alunni devono acquisire (suddivisi in fasce di livello):

Livello base	Livello medio
1.1 riconoscere l'icona di un programma didattico sul desktop 1.2 utilizzare i comandi principali di un programma per disegnare 1.3 osservare e descrivere in maniera globale un'immagine 1.4 abbinare disegni per illustrare	1.1 avviare e chiudere un programma didattico 1.2 ricavare informazioni utilizzando un programma per disegnare e definire i comandi principali 1.3 leggere ed interpretare messaggi, immagini e simboli 1.4 individuare le molteplici funzioni che l'immagine svolge, da un punto di vista sia informativo che emotivo 1.5 rielaborare immagini in maniera creativa
2.1 utilizzare il computer per disegnare 2.2 ascoltare le indicazioni per realizzare un compito	2.1 utilizzare il computer per descrivere e rappresentare 2.2 ascoltare le indicazioni per realizzare un compito 2.3 procedere per prove ed errori al fine di identificare soluzioni efficaci
3.1 esporre le proprie idee e proporre soluzioni 3.2 modificare il proprio comportamento in base all'esperienza propria e degli altri; 3.3 comprendere e riutilizzare nuovi vocaboli	3.1 esporre idee, ipotesi e strategie con chiarezza; 3.2 modificare il proprio comportamento in base alle informazioni ricavate dal contesto e dall'esperienza degli altri; 3.3 acquisire un lessico specifico per descrivere le attività svolte; 3.4 sintetizzare semplici procedure con schemi, mappe e grafici.

Modalità con cui sono verificate e valutate le competenze:

Durante e al termine dell'attività si valutano gli elaborati prodotti dei bambini, che sono invitati a raccontare l'esperienza, a descrivere le procedure e le strategie adottate, ad esporre cosa e come ritengono di aver appreso nuove abilità.

Ai più piccoli viene richiesto di sintetizzare con un disegno quanto sperimentato, mentre i più grandi potranno ricostruire procedure e comandi tramite schemi e diagrammi di flusso.

Gli insegnanti osservano attitudini, comportamenti e competenze acquisite a livello disciplinare ed il grado di cooperazione nel gruppo.

Fasi operative:

1. Si presenta il programma di grafica TuxPaint, e i comandi fondamentali, disponendo i bambini a coppie davanti alle postazioni e lasciandoli liberi di sperimentare le creazioni grafiche possibili.
2. Si propone l'osservazione di alcuni quadri del pittore Arcimboldo, per scoprire il suo stile originale caratterizzato da composizioni *antropomorfe* ottenute con l'assemblaggio di elementi tipici delle

stagioni <http://www.rcvr.org/cultura/sda/star1312.htm> e sull'assemblaggio di frutta, verdura e alimenti
<http://www.abcgallery.com/A/arcimboldo/arcimboldo.html>
http://www.arcimboldo-award.com/Arcimboldo_uk.html
http://en.wikipedia.org/wiki/Giuseppe_Arcimboldo

3. Dall'osservazione i più grandi possono ricavare elementi sulla comunicazione iconica (rapporti tra immagini, gesti e movimenti, proporzioni, forme, colori simbolici, espressione del viso, contesti) e sulla funzione del museo: i generi artistici colti lungo un percorso culturale (ritratto, narrazione, paesaggio, natura morta, ecc)
4. Utilizzando TuzPaint gli alunni saranno incoraggiati a trovare nuove modalità per esprimersi e comunicare mediante tecnologie multimediali: i quadri sono prima studiati e raccontati per capire quale tecnica bisognerà utilizzare per una loro riproduzione; la tecnica che se ne ricava è quella della sovrapposizione degli stampini.
5. Le composizioni di ogni gruppo vengono salvate e stampate per creare una "galleria d'arte" della classe e ogni coppia presenta agli altri le tecniche utilizzate e i quadri dai quali hanno tratto ispirazione.

Possibili estensioni dell'attività: studio e stile di Arcimboldo nella sua epoca, riconoscimento dei frutti e dei vegetali presenti negli stampini, classificazione di frutti, vegetali e alimenti, ampliamento della raccolta con altre immagini.

