

Arte e grafica con il software opensource

a cura di: [Bettina Ambrosini](#)

Software testato

Keduca, Tuxpaint, Gimp, Stickers

Classi interessate

Prima, seconda, terza

Modalità

L'esperienza è stata condotta utilizzando un ambiente laboratoriale flessibile con l'utilizzo del software sia su macchine desktop in laboratorio strutturato sia su portatili in vari ambienti dove i ragazzi svolgono attività didattica in contesti diversi.

Formazione dei gruppi

Sono stati previsti gruppi di 6/8 alunni che operano nello stesso contesto laboratoriale con la presenza di due alunni per macchina con la finalità di permettere uno scambio sinergico nonché un supporto per alunni diversamente abili da parte di compagni che stimolino il processo d'apprendimento e ne vengano, a loro volta, stimolati.

Tempi ed organizzazione

Tipologia dei gruppi
GRUPPI
(2 alunni per gruppo)

gruppi di compito;
gruppi elettivi;
gruppi omogenei ed eterogenei sia a livello di competenze possedute sia come appartenenza a gruppi-classe (cooperative learning)

Attività

- Navigazione del software;
- familiarizzazione con l'interfaccia;
- utilizzo delle opzioni proposte;
- interazione con i test proposti;
- eventuale produzione di nuovi test;
- produzione di materiali ad integrazione dei test con editor diversi (es: Tuxpaint, Gimp, Kpaint) in ambiente linux.

Tempi

45/60 minuti di attività per gruppo

Descrizione dell'esperienza

Classi I-II

I ragazzi hanno utilizzato il software proposto per rielaborare graficamente alcuni materiali nell'ambito di attività diverse logiche, di seriazione, di riconoscimento di forme e colori. Molto utile, per questo tipo di attività, si sono rivelate le funzioni figure e stampiglia di **Tuxpaint**.

Classi III

Il software è stato proposto per l'analisi e la rielaborazione di opere pittoriche facendo un uso

attivo e propositivo dello strumento.

I ragazzi hanno inoltre prodotto alcuni semplici test relativi alle attività di seriazione, che sono stati proposti agli alunni di classe II.

Alcuni esempi di attività volutamente "destrutturate" che vengono proposte al gruppo come problem solving dalle soluzioni aperte hanno come filo conduttore la proposta ai ragazzi delle diverse fasce di età di editor grafici, di editor di testo per produrre documenti ed infine di Keduca come editor di test.

I gruppi di attività hanno operato in modalità collaborativa l'insegnante ha avuto funzione di stimolo rispetto alla navigazione dell'interfaccia e alla scoperta delle diverse funzioni, utilizzate in modo creativo con l'obiettivo di rielaborare quanto proposto e di creare strumento utili al lavoro comune.

In fase di feedback i test elaborati dall'insegnante e dagli alunni più grandi sono stati utilizzati anche come verifica delle strumentalità e delle competenze acquisite.

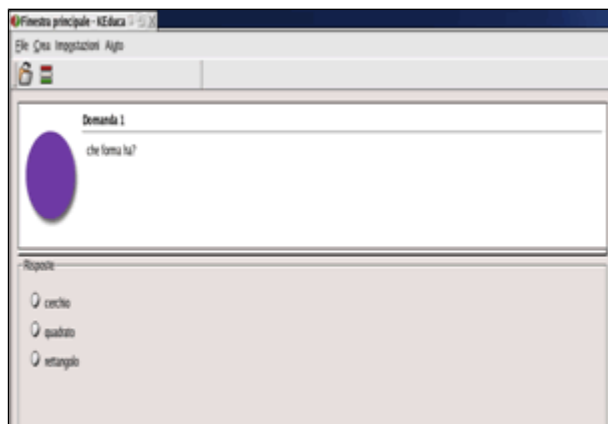
Le attività seguenti sono solo esempi delle molteplici e diversificate proposte, continuamente arricchite dagli input dei fruitori, insegnanti e alunni.

Attività 1

Ai ragazzi di classe terza è stato proposto di elaborare un test che **misurasse la capacità di classificare forme e colori**.

- E' stato formulato il problema di partenza, ovvero come realizzare dei test a risposta multipla con immagini e testo;
- il gruppo di lavoro ha proposto vari schemi possibili utilizzando cartelloni dove ogni partecipante poteva creare percorsi o apportare modifiche;
- sono state analizzate e discusse le diverse proposte scegliendo le più adeguate per creare test interattivi utilizzando Keduca;
- l'insegnante ha mostrato le funzioni di base del software, il cui uso come editor da parte degli alunni non era comunque un obiettivo primario del processo;
- i ragazzi hanno avuto il compito di rielaborare con Tuxpaint graficamente le immagini da inserire.

Un esempio del test che è stato proposto in classe terza e seconda:



Inserimento di una figura e richiesta di individuare la forma

Attività 2

Questi test sono invece stati formulati dalle insegnanti nel corso di attività laboratoriali di lettura e manipolazione di immagini pittoriche.

Ai ragazzi sono state proposte opere dalla particolare valenza, nell'esempio è stata utilizzata la cattedrale di Rouen di Monet (1894) che viene dipinta dall'autore nelle diverse ore del giorno mostrandone i mutamenti di luce e colore.

Ai ragazzi è stata proposta l'opera in bianco e nero, rielaborata con Gimp, con la consegna di interpretarla secondo una chiave di lettura esplicitata, ad esempio la luce di un particolare momento della giornata, utilizzando Stickers e Tuxpaint, ottenendo effetti differenti che sono stati poi discussi con il gruppo.



La cattedrale in bianco e nero



La cattedrale rielaborata con Tuxpaint

Secondo gli autori la rappresentazione si riferisce alla cattedrale illuminata dalla luce del mezzogiorno.

Attività 3

Per creare un momento di feedback rispetto alla discussione e alla rielaborazione dei materiali, le insegnanti hanno proposto ai ragazzi dei test interattivi utilizzando Keduca.

Sono state formalizzati attraverso i test i quesiti che hanno ripercorso la lettura, decodificazione, manipolazione delle immagini, anche per creare un momento di sintesi e di rilettura individuale dell'attività.

Conclusione

I software utilizzati dall'interfaccia chiara e facilmente navigabile, come Tuxpaint che abbina suoni e stimoli diversi alle funzioni o Stickers, che permette di "incollare" in modo inedito immagini si sono rivelati uno strumento decisamente versatile.

I ragazzi sono stati stimolati dalla conoscenza di questi nuovi strumenti, così come dalla navigazione del desktop KDE scoprendone strumenti e giochi.

La valenza collaborativa del percorso è stata particolarmente utile per permettere a tutti di contribuire in modo utile e significativo.

La narrazione delle esperienze, sia nel corso delle attività, sia nella rielaborazione finale è un percorso che "ancora" l'apprendimento al vissuto e alle emozioni, molto utile anche ad un lavoro per gruppi sempre più partecipato e consapevole.

