

SCUOLA DELL'INFANZIA - LATINA

Anno Scolastico 2000/2001



Referenti del progetto:

ins. Patrizia C.

ins. Linda Isabella Lidia Giannini

- Vincitrici di concorso per il reclutamento dei docenti del personale in servizio della scuola materna ed elementare da utilizzare per le attività di tirocinio nel Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, pubblicato sulla G.U. N. 10 DEL 05/02/1999b, (Legge 3 agosto 1998, n. 315), Università degli Studi Roma Tre;
- In posizione di insegnanti a tempo indeterminato ad esonero parziale dall'insegnamento, con orario di servizio nella scuola materna Istituto Comprensivo "Don Milani" di Latina per un totale di 12 (dodici) ore settimanali (come da contratto individuale di lavoro stipulato in data 14/09/1999 con il Provveditore agli Studi di Latina) per l'ins. **Patrizia C.** e con orario di servizio nella scuola materna Multilab di Latina per un totale 13 (tredici) ore settimanali (come da contratto individuale di lavoro stipulato in data 11/10/1999 con il Provveditore agli Studi di Latina) per l'ins. **Linda Isabella Lidia Giannini**

Premessa

Le insegnanti P.C. e L.Giannini hanno realizzato insieme, dall'anno scolastico 1994/95, percorsi con l'ausilio delle tecnologie nella didattica; nel corso degli anni alcune sezioni di Scuola dell'Infanzia sono state inserite nel progetto pilota di sperimentazione ministeriale Multilab ed hanno anche condiviso con scuole, amici virtuali e famiglie percorsi educativi-didattici in rete:

- a.s. 1997/1998
- "La catena di storie";

- a.s. 1998/1999
- "Dedo e la volpe";
- "I mondi virtuali";
- "Giochiamo con le forme geometriche"

- a.s. 1999/2000
- "I mondi virtuali"
- "Il viaggio di Billo"
- "Comunic-Azione con le famiglie"

Quest'anno l'insegnante Patrizia C. ha ottenuto trasferimento in altra scuola. E' nata dunque l'idea di continuare la rete di scambi tra scuole coinvolgendo anche le famiglie intorno a progetti comuni per attuare:

- confronti metodologici;
- interazione sempre più consapevole ed attiva tra bambini-bambini e bambini-adulti;
- creatività e sviluppo di una comunità interattiva

Sezioni coinvolte nel progetto:

per il momento:

- la sezione F Scuola dell'Infanzia Multilab Latina

- la sezione G della Scuola dell'Infanzia Istituto Comprensivo "Don Milani".

Una prima fondamentale finalità del progetto é la valutazione dell'apprendimento derivante dall'uso di uno o più "ambienti" collaborativi composto da soggetti fisicamente distanti.

Si ipotizzano percorsi educativi didattici attraverso le Tecnologie che tengano conto:

- delle esigenze di espressione e comunicazione dei bambini attraverso varie tecniche;
- di quanto è stato svolto negli anni precedenti, onde dare continuità alle esperienze già effettuate;
- dei percorsi previsti dalla programmazione di Plesso e dal POF;
- delle opportunità formative e didattiche offerte dallo sviluppo della multimedialità;
- dei compiti previsti per il Multilab;
- del raccordo con colleghe Multilab che operano nelle 20 scuole dell'Infanzia in Italia.

I percorsi di "Apprendimento e cooperazione on line" intendono avvicinare i bambini al computer in modo accattivante, ma allo stesso tempo semplice e divertente.

A esempio, il linguaggio Logo, proprio per la sua immediatezza, è molto indicato per i bambini che si avvicinano al computer per la prima volta, perché esso rende più semplice entrare nel campo dell'elaborazione.

Infatti le procedure definite dal bambino vengono eseguite immediatamente, semplicemente scrivendole sulla tastiera; imparare il Logo come primo linguaggio di programmazione, semplifica l'apprendimento di altri linguaggi perché le loro modalità si possono facilmente riferire alle strutture familiari del Logo.

Dunque gli strumenti di cui ci si intende avvalere saranno:

- MicroMondi;
- Mondi Attivi;
- Internet (navigazione, posta elettronica, chat).

MicroMondi

MicroMondi è un programma per realizzare prodotti multimediali, appositamente sviluppato per i bambini da S. Papert (il creatore del linguaggio Logo) e dalla sua équipe.

Rispetto ad altri prodotti analoghi, offre diversi vantaggi:

1. presenta un ambiente unico e omogeneo, all'interno del quale è possibile produrre i diversi oggetti del prodotto multimediale: testo, immagini, suoni, personaggi, pulsanti per i collegamenti;
2. integra tutti gli aspetti della multimedialità con il linguaggio Logo, permettendo di abbinare attività di tipo creativo e progettuale con attività logico-matematiche favorendo così lo sviluppo della multidisciplinarietà;
3. con il supporto del linguaggio Logo permette di realizzare semplici animazioni che, oltre a rendere più interessante il prodotto multimediale, rappresentano un forte stimolo per l'attività creativa del bambino.

Questo software, presenta le seguenti peculiarità:

- si tratta di un prodotto appositamente concepito per i bambini;
- consente l'utilizzo di diverse tecnologie multimediali: testi, immagini, suoni, filmati;
- consente di realizzare molto semplicemente delle animazioni;
- permette di affiancare ad attività puramente creative, attività di tipo logico, quali la programmazione della successione degli eventi e delle modalità secondo cui si devono realizzare, attraverso l'utilizzo del linguaggio logo;
- pur consentendo di importare dall'esterno immagini e suoni, permette comunque la realizzazione di questi oggetti all'interno dello stesso programma, presentando così un ambiente omogeneo di lavoro.
- costituisce un prodotto con vaste possibilità formative, sia in ambito logico-matematico, che in ambito linguistico e in ambito creativo

Active Worlds: chat Mondi Attivi

Il lavoro, è una continuazione di percorsi avviati nel precedente anno scolastico e vede bambini intervenire in chat con adulti disposti a realizzare virtualmente - con costruzioni 3D - i desideri dei bambini stessi. Ovviamente si ipotizzano interazioni

anche con altri bambini delle scuole dell'infanzia Multilab distribuiti nel territorio italiano.

Tutto questo lavoro ha carattere di ricerca in quanto gli adulti sono impegnati a verificare l'impatto delle tecnologie on line sui bambini, registrano comportamenti, ipotesi, realizzazioni grafiche e la memoria stessa dell'esperienza.

Si viene così a creare una comunità mista: possono intervenire educatori, genitori, bambini e persone non direttamente vicine al mondo della scuola. L'interazione avviene attraverso chat, e-mail, telefonate.

Questa nuova soluzione di comunità virtuale a misura di bambino (3- 5 anni) ha un forte impatto sociale-educativo e pedagogico.

Collegamento attraverso proposte Multilab esterne

Scopo del progetto è di usare le risorse di Internet per andare incontro ad altri bambini nel mondo e scoprire altri modi di vita.

Nel progetto sono coinvolti i bambini per un periodo limitato (qualche settimana).

Ogni scuola per le varie comunicazioni userà la propria lingua e scambi di messaggi anche via Internet.

Obiettivi formativi:

- conoscere, padroneggiare e confrontare i livelli comunicativi a livello personale e sociale;
- conoscere, padroneggiare e confrontare i media comunicativi a livello personale e sociale;

Obiettivi didattici:

- raccogliere, elaborare ed interpretare dati;
- descrivere situazioni, problemi e proporre soluzioni;
- sviluppare capacità di comunicazione intenzionale e creativa;
- presentare ad esterni i risultati dei percorsi

Obiettivi relazionali e comportamentali:

- comprendere il senso di appartenenza ad una comunità virtuale;
- sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, con particolare riferimento alla cooperazione a livello locale e virtuale

- Favorire l'introduzione di una didattica che usa in modo versatile una molteplicità di mezzi tecnologici, di linguaggi e di codici.
- Favorire attraverso l'uso dei media, processi di tipo conoscitivo, di socializzazione, di sviluppo e potenziamento di capacità logiche operative.
- Ridefinire le forme essenziali del processo di alfabetizzazione sulla base delle nuove esigenze quali quelle poste dall'evoluzione tecnologica.
- Favorire il processo di superamento della frammentarietà dei saperi ed educare alla lettura della complessità.
- Abbattere le barriere geografiche, attraverso la comunicazione telematica.

ATTIVITA'

- Uso di MicroMondi.
- Uso di pacchetti applicativi.
- Utilizzo della comunicazione telematica (navigazione on Line, Posta elettronica e chat AW)

Organizzazione:

Si ritiene di attuare una organizzazione flessibile dei progetti, nel pieno rispetto dei ritmi di apprendimento, espressione e interazione dei bambini che ben si leghino con le attività interne di ciascuna sezione.

Al fine di rendere più efficace la comunicazione e all'apprendimento dei bambini, le sezioni interessate al progetto saranno suddivise nel seguente modo:

- all'interno di ogni sezione locale verranno formati dei gruppi composti ciascuno di un numero di bambini variabile tra cinque e sette;
- questi gruppi avranno rapporti ed interazioni on line con altri gruppi "virtuali" di bambini di pari numero;
- rapporti ed interazioni tra gruppi locali e "virtuali" sarà flessibile.

N.B.

Verifica, valutazione e documentazione come da programmazione "La scuola tra reale, fantastico e virtuale"

Le insegnanti
Patrizia C. e Linda Giannini