

Giocare e apprendere con le tecnologie ... e non solo di Linda Giannini

Livello scolastico	Infanzia
Area/tema	Tecnica Uso
Discipline	interdisciplinare

Descrizione dell'attività

Dall'esperienza descritta si evince che le tecnologie non limitano la creatività, la fantasia e la spontaneità di bambine, bambini e ragazzi né la loro capacità di collaborare e condividere con amici, genitori e insegnanti.

Sottotemi Tecnica

- Esplorazione di interfacce
- Coding
- Robotica
- Algoritmi
- Hardware e software

Sottotemi Tecnica

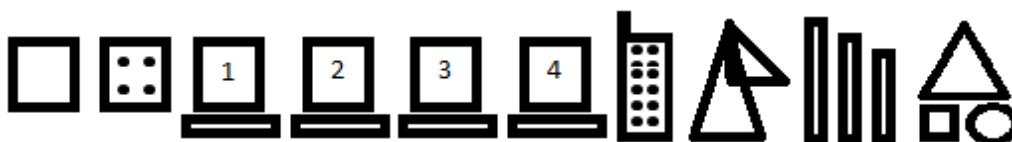
- Comunicazione in rete
- Collaborazione in rete
- Fruizione di contenuti
- Progettazione e creazione di contenuti
- Gestione e organizzazione delle informazioni

Ambienti, materiali e strumenti da utilizzare

- sezione/aula
- skype
- active worlds
- portatili "giocattolo" non funzionanti
- joystick da playstation , telefoni e cellulari e tecnologie in genere non funzionanti
- computer, tablet e ipad funzionanti
- webcam
- kit lego mindstorm
- kit wedo
- bee bot

Step 1: Organizzazione del setting

Alla lavagna vengono disegnati i simboli di alcuni giochi presenti in classe e viene proposto a bambine/i di scegliere tra questi seguendo qualche regola che è stata concordata in precedenza come, per esempio: ogni gioco può essere scelto da un minimo di 2 ad un massimo di 4 bambine/i; quando si decide di cambiare gioco si può chiedere "cambio" a compagne/i <http://www.descrittiva.it/calip/0203/contiamoci.htm>



(es. legnetti, costruzioni, computer 1, computer 2, computer 3, computer 4, telefonino, travestimenti, regoli, blocchi logici,...)

Step 2: Operatività

Bambine/i si distribuiscono nello spazio sezione a seconda del contenuto (ovvero dell'interesse per il gioco) o della relazione (affinità con quello o quella compagna) ed insieme cominciano a condividere esperienze, scoperte, ristrutturazione di giochi ...

Step 3: Creare e condividere

Bambine/i avranno così modo di

- o *giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri;*
- o *confrontarsi con gli altri;*
- o *comunicare, esprimere emozioni, raccontare;*
- o *inventare storie ed esprimerle ;*
- o *utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;*
- o *esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;*
- o *esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni;*
- o *raccontare e inventare storie;*
- o *chiedere e offrire spiegazioni;*
- o *usare il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.*

correlazioni

I numeri dell'infanzia

<http://www.descrittiva.it/calip/1-1-numeri-dell-infanzia-Giannini-Linda.pdf>

Giocare e apprendere con le tecnologie

<http://www.educationduepuntozero.it/community/giocare-apprendere-le-tecnologie-4037175394.shtml>