



RESPONSABILITA': Monica Battini,
insegnante scuola dell'infanzia "Andersen",
Istituto Comprensivo Carpi 2

TITOLO:
"LE NOSTRE STORIE NEL CASTELLO DEL DRAGO TOMMASONE -
Invenzione di storie al computer ambientate nel castello"

ANNO SCOLASTICO: 2002/2003

SCUOLA: scuola dell'infanzia "Andersen" di Carpi

CLASSE: sezione 5 anni

DESTINATARI: bambini della sezione

PERSONALE COINVOLTO

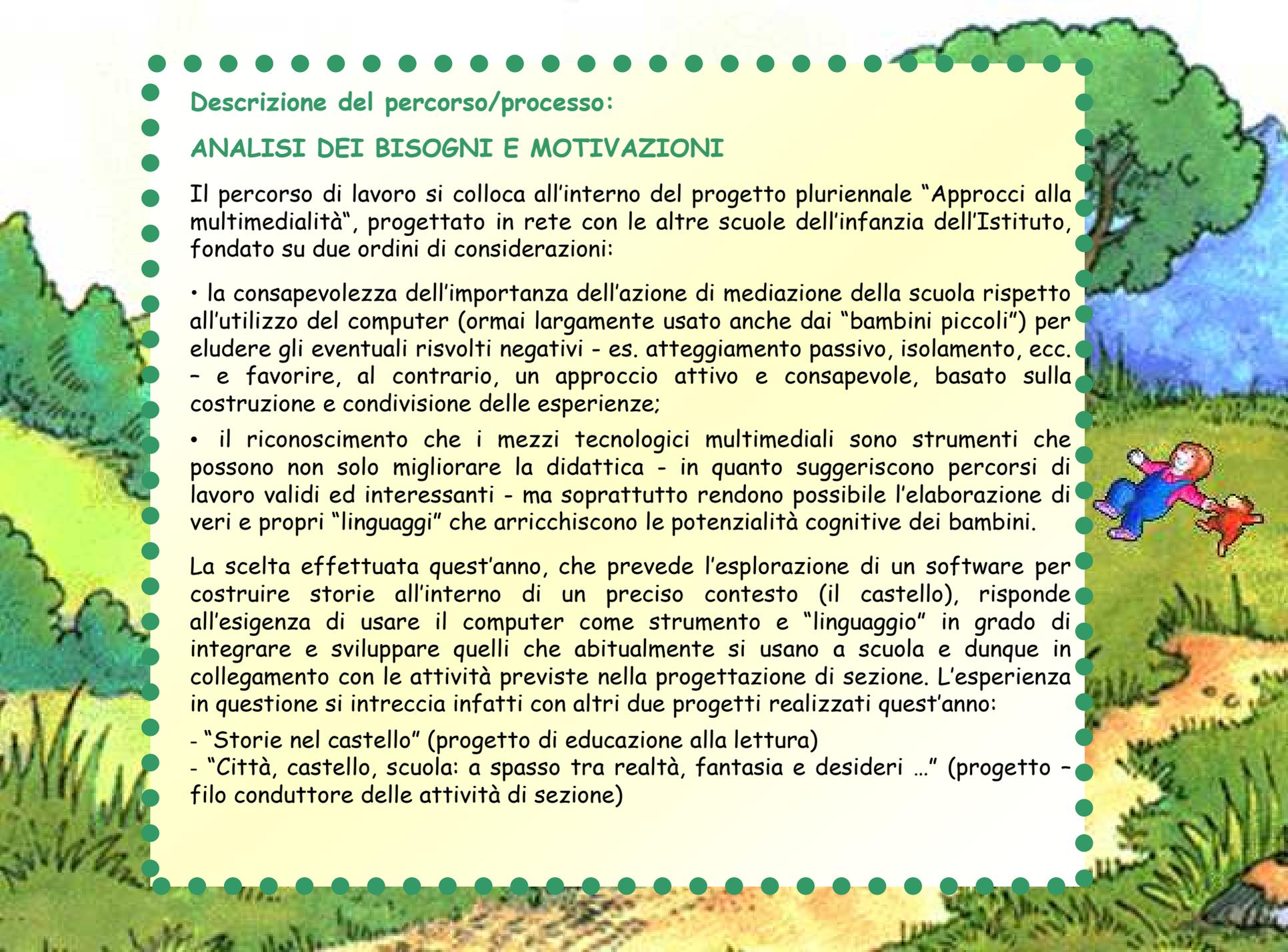
- conduzione dell'esperienza: Monica Battini (insegnante di sezione), Tiziana Venturi (esperta esterna, società ResNova)
- collaborazione alla progettazione: Mora Annalisa (insegnante di sezione)

PROGETTAZIONE:

- di sezione (per ciò che riguarda l'esperienza specifica "Le nostre storie nel castello del Drago Tommasone");
- di istituzione scolastica, in rete con le altre scuole dell'infanzia (per ciò che riguarda il progetto nel suo complesso "Approcci alla multimedialità")

IDEA E TEMA CENTRALE:

Invenzione e rappresentazione di storie aventi come tema comune "il castello", realizzate attraverso l'uso del computer e l'utilizzo di uno specifico software ("L'assedio al castello")



Descrizione del percorso/processo:

ANALISI DEI BISOGNI E MOTIVAZIONI

Il percorso di lavoro si colloca all'interno del progetto pluriennale "Approcci alla multimedialità", progettato in rete con le altre scuole dell'infanzia dell'Istituto, fondato su due ordini di considerazioni:

- la consapevolezza dell'importanza dell'azione di mediazione della scuola rispetto all'utilizzo del computer (ormai largamente usato anche dai "bambini piccoli") per eludere gli eventuali risvolti negativi - es. atteggiamento passivo, isolamento, ecc. - e favorire, al contrario, un approccio attivo e consapevole, basato sulla costruzione e condivisione delle esperienze;
- il riconoscimento che i mezzi tecnologici multimediali sono strumenti che possono non solo migliorare la didattica - in quanto suggeriscono percorsi di lavoro validi ed interessanti - ma soprattutto rendono possibile l'elaborazione di veri e propri "linguaggi" che arricchiscono le potenzialità cognitive dei bambini.

La scelta effettuata quest'anno, che prevede l'esplorazione di un software per costruire storie all'interno di un preciso contesto (il castello), risponde all'esigenza di usare il computer come strumento e "linguaggio" in grado di integrare e sviluppare quelli che abitualmente si usano a scuola e dunque in collegamento con le attività previste nella progettazione di sezione. L'esperienza in questione si intreccia infatti con altri due progetti realizzati quest'anno:

- "Storie nel castello" (progetto di educazione alla lettura)
- "Città, castello, scuola: a spasso tra realtà, fantasia e desideri ..." (progetto - filo conduttore delle attività di sezione)



Descrizione del percorso/processo:

FINALITA' E OBIETTIVI

FINALITA':

Ampliare i "linguaggi" del bambino attraverso le possibilità offerte dalla multimedialità.

OBIETTIVI:

- sviluppare abilità e atteggiamenti di base rispetto all'uso del computer
- ideare e rappresentare graficamente storie attraverso immagini in sequenza
- interagire e collaborare con i compagni, in funzione di un compito condiviso

Descrizione del percorso/processo:

ARTICOLAZIONE DELLE FASI DI ATTIVITA':

1) APPROCCIO CON IL SOFTWARE

Presentazione da parte dell'insegnante del cd "L'assedio al castello" in particolare degli strumenti e delle funzioni del gioco "La mia storia", che permette la realizzazione (attraverso l'inserimento di sfondi, personaggi, oggetti, ecc.) di "quadri" che in sequenza compongono una storia.

Utilizzo del cd da parte dei bambini, a rotazione, nei momenti della giornata scolastica caratterizzati da attività non strutturate

2) IDEAZIONE DI STORIE

Invenzione e rappresentazione a coppie di una storia attraverso l'uso del computer (la trama e gli avvenimenti vengono concordati assieme; il computer viene usato alternativamente dai due bambini; al termine si decide il titolo e la storia viene raccontata all'altra coppia presente durante l'attività).

L'adulto (1 per coppia) svolge un ruolo di aiuto e facilitazione, sia rispetto all'ideazione della storia che all'uso del programma. Se richiesto, fornisce ai bambini spunti narrativi iniziali; trascrive inoltre il testo della storia.

3) CONDIVISIONE DELLE STORIE

Le storie ideate, completate con il testo, vengono condivise dal gruppo sezione, grazie alla realizzazione di:

- un cd di raccolta (con sottofondi musicali)
- libri cartacei (costruiti con le stampe delle immagini).



Descrizione del percorso/processo:

TEMPI:

complessivamente da novembre 2002 a marzo 2003
(a febbraio 2003 si sono realizzati 6 incontri di attività con l'esperto della durata di 1 ora e 20 m. ciascuno)

STRATEGIE DI LAVORO:

- attività a coppie a computer, guidata da un adulto
- attività libera dei bambini, nei momenti non strutturati della giornata scolastica

MATERIALI E STRUMENTI:

- 2 computer multimediali
- software "L'assedio al castello" (C. Latrego - F. Testa. Ed. Piccoli),
- stampante, cartucce e materiale di facile consumo per la realizzazione dei libri

SPAZI: biblioteca scolastica, attrezzata con due computer; sezione

USO DI RISORSE ESTERNE:

personale esperto (società di formazione e consulenza informatica ResNova)

COSTI PER LA REALIZZAZIONE:

Esperto esterno: circa 330 € (tot. 7 incontri: 6 di attività e 1 di progettazione)

Materiale di facile consumo: indicativamente 200 € (cartucce e materiale per la costruzione dei libri)

Progettazione insegnanti: 6 ore

(2 incontri: uno di 2 ore e l'altro di 1 ora, per 2 insegnanti di sezione)

Documentazione esperienza: 10 ore

PRODOTTO REALIZZATO:

1 cd di raccolta delle storie inventate

13 "libri", costruiti con le stampe delle storie ideate a computer



Descrizione del percorso/processo:

RISULTATI RAGGIUNTI:

- interesse e partecipazione dei bambini
- autonomia nell'uso del software (nella maggior parte dei casi)
- soddisfacente capacità di ideazione e narrazione di storie, se supportata e stimolata dall'adulto

RIFLESSIONI:

Gli aspetti più interessanti dell'esperienza

- l'interazione a coppie, come modalità di lavoro cooperativo con potenzialità da esplorare
- l'uso di uno strumento/linguaggio "alternativo" per lavorare sulle storie e sulle competenze narrative dei bambini
- la funzionalità del software utilizzato, al tempo stesso semplice ed efficace.

I nodi critici

- le difficoltà di gestione legate soprattutto all'organizzazione di tempi, spazi, strumenti a disposizione

PRESENTAZIONE E DIFFUSIONE DELL'ESPERIENZA

- realizzazione per i genitori del cd di raccolta delle storie (a richiesta)
- distribuzione della documentazione nei centri di Carpi e Modena e nell'archivio interno all'istituto

CONDIZIONI DI TRASFERIBILITA' DELL'ESPERIENZA :

- disponibilità di computers
- conoscenza informatiche di base dell'insegnante
- possibilità di lavorare a piccoli gruppi

Il presente documento è tratto dal sito web "Documentaria" del Comune di Modena:

<https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Le nostre storie nel castello del drago Tommasone

Sottotitolo: Invenzione di storie al computer ambientate nel castello

Collocazione: PR 39



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it