

# Progetto Multimedialità

Dal 1998 il Progetto Multimedialità è diventato operativo: in sezione un contesto d'esperienza per i nostri bambini e bambine a disposizione dei bambini l'intera giornata.

Abbiamo creato **ANGOLI MULTIMEDIALI** a disposizione dei bambini l'intera giornata.

Tutto questo per il rispetto dei loro ritmi, della loro motivazione, delle loro esigenze di intimità.

I computer utilizzati in ogni classe possono fruire anche del collegamento internet.

**NELL'ATELIER DEI SENSI** inoltre, i bambini possono sperimentare ed apprendere in piccolo gruppo utilizzando il **tavolo multimediale interattivo**.

Aiutare il tuo amico a muovere la freccia del mouse nella direzione che lui desidera è un'occasione concreta di didattica cooperativa.

Come per quasi tutti i programmi multimediali odierni i bambini hanno a disposizione interfacce facili da interpretare ed a prova di errore: se si sbaglia qualcosa si può rimediare.....

.....gli errori ci aiutano a riflettere... fanno parte del processo di apprendimento.

I programmi educational a disposizione prevedono guide interattive con il parlato, la musica, i personaggi-tutor, gli help-aiuti su cui cliccare, da cui ottenere indicazioni per superare le difficoltà.

Questo è importante perché offre al bambino (ma se ci pensiamo anche agli adulti alle prime armi) sia gli strumenti necessari, sia le occasioni di "sbagliare" come momento da cui apprendere provando, confrontando, riflettendo per costruire nuovi modi di capire, concetti, riflessioni per sé e per gli altri.

L'entusiasmo e il piacere di provare insieme fanno il resto.

I bambini grandi conducono orgogliosamente il loro piccolo, gli spiegano, indicano: "guarda.. vedi devi cliccare così...", "senti cosa ti risponde l'ape?.....".

I primi giochi sono proprio finalizzati ad approcciarsi con gli strumenti come il mouse, il video.....

Il software a portata dei piccoli può essere affiancato da appositi giornali e libri dove il bambino può ritrovare "leggendo le immagini" gli stessi giochi sperimentati con il video.

"Provando" si sono scoperti insieme il GIOCO DEL DOMINO, IL LABIRINTO, LA FIABA DI RE ARTÙ, LA STORIA DI UN'APE, IL PUZZLE DEL PRATO da costruire, colorare, modificare, stampare.....

Ogni bambino ha a disposizione proposte per fare, pensare, riflettere, trasformare la realtà che osserva e sperimenta, così come avviene utilizzando pennelli per dipingere, le costruzioni per creare, il corpo per mimare, la voce per cantare, la creta per modellare....

"L'educazione  
è il momento che decide se noi amiamo abbastanza il mondo  
da assumercene la RESPONSABILITA'." (H. Arendt)