

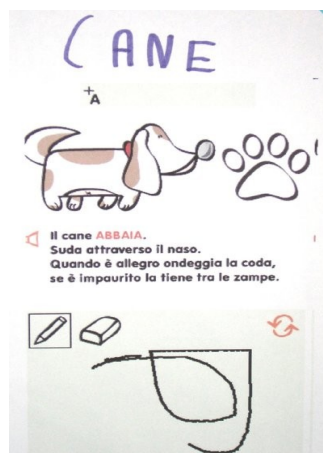
# "ORME DI CIOCCOLATO IN CUCINA"

Attraverso l'uso della favola interattiva "ORME DI CIOCCOLATO IN CUCINA", i bambini hanno l'occasione di conoscere il computer ed i suoi componenti, per poi utilizzarlo per integrare le attività inerenti ai progetti educativi. Inoltre la favola offre notevoli spunti per avviare percorsi didattici trasversali.....

In un primo momento i bambini a gruppi di 7/8 visionano ed ascoltano la favola interattiva "ORME DI CIOCCOLATO IN CUCINA", poi a gruppi di 3 o 4 esplorano il contenuto del CD-rom, iniziando ad interagire attraverso i giochi proposti.....L'attività è proposta più volte visto l'interesse e l'entusiasmo dei bambini.



In seguito stampiamo le immagini (elaborate graficamente dai bambini), con la breve descrizione delle caratteristiche degli animali della storia





Osserviamo e riproduciamo su cartoncino le impronte; elaboriamo un grande cartellone dove i bambini disegnano gli animali a cui appartengono e ne copiano il nome dalle schede stampate dal CD-rom. Riproduciamo le impronte di mani e piedi dei bambini e le confrontiamo.....



Creiamo un collegamento con un progetto di musica e movimento attuato quest'anno, attraverso la drammatizzazione della favola interattiva, per l'occasione musicata. I bambini dopo avere indossato "coroncine" che caratterizzano gli animali, interpretano la storia lasciando le impronte sul pavimento della sezione...



**::: INSEGNANTI E BAMBINI COINVOLTI :::**

Sono state coinvolte 2 insegnanti, una si è occupata del lavoro alla postazione multimediale, l'altra ha collaborato nel collegamento trasversale ad altri progetti. Sono stati coinvolti 25 bambini di 4 anni. I bambini non avevano conoscenze informatiche e non avevano mai svolto esperienze con favole interattive

**::: LA PROPOSTA :::**

Ci è sembrato funzionale l'uso delle favole interattive per i bambini di questa età per raggiungere i seguenti obiettivi:

- Familiarizzare con lo strumento computer e i suoi componenti
- Imparare ad usare i CD-rom di FaTe anche in autonomia
- Utilizzare il computer come strumento per integrare le diverse proposte didattiche inerenti ai progetti educativi

**::: SPAZI, TEMPI, STRUMENTI :::**

Il progetto si è svolto nella piccola saletta di informatica presente nella scuola ed in sezione. Sono stati utilizzati oltre all'unico computer a disposizione e alla stampante, materiali per attività grafico – pittoriche, materiale cartaceo e materiali di recupero. Nella fase di visione della favola erano presenti 6/7 bambini, nella fase operativa sul computer 3 o 4 bambini e nelle fasi di proposte didattiche trasversali (drammatizzazioni ecc.) erano presenti 12/13 bambini o tutto il gruppo sezione (25)

**Il progetto si è svolto a fasi alterne nell'arco di un mese circa. Le attività sono state svolte a scuola per ciò che riguarda la fase operativa con i bambini.**

### **::: OBIETTIVI DISCIPLINARI E MODALITÀ FORMATIVE :::**

**Partendo dall'intenzione di attuare percorsi educativi motivanti per i bambini, si è ritenuto il progetto estremamente interessante. La nostra intenzione era di offrire l'opportunità di potersi esprimere attraverso linguaggi diversi, compreso quello multimediale. Senza dubbio l'utilizzo del computer arricchisce le abituali attività e permette di agire in un ambito particolarmente accattivante. Sistematicamente durante la settimana si è fissato un giorno per attivare l'attività con il computer, tenendo conto però, del grande limite dovuto ad una sola postazione (per 75 bambini). I bambini hanno acquisito maggiore conoscenza del computer, hanno accolto le proposte sempre con grande entusiasmo. Dal punto di vista della socializzazione sono state fondamentali le attività trasversali sopracitate.**

### **::: DIARIO DI BORDO RIASSUNTIVO DELL'ATTIVITÀ :::**

**Nella saletta d'informatica:**

- ◆ **visione ed ascolto della storia: durata iniziale 4 giorni per permettere a tutto il gruppo sezione di partecipare (a richiesta dei bambini l'esperienza è stata ripetuta spesso)**
- ◆ **scoperta del contenuto del CD-rom e utilizzo dei giochi proposti (attività ripetuta spesso nel corso dell'anno, per permettere a tutti i bambini di sperimentarla)**
- ◆ **elaborazione e stampa delle schede informative sugli animali**
- ◆ **nomi degli animali copiati e scritti con la tastiera**

**In sezione:**

- ◆ **realizzazione delle impronte di animali e persone (2 giorni)**
- ◆ **disegno degli animali**
- ◆ **costruzione di impronte adesive da applicare sul pavimento**
- ◆ **costruzione di coroncine per caratterizzare gli animali**
- ◆ **ricerca di brani per musicare la storia**
- ◆ **drammatizzazione della favola: "ORME DI CIOCCOLATO IN CUCINA"**

**Il progetto ha avuto una durata di circa un mese per lasciare ai bambini i tempi individuali necessari per rielaborare ed interiorizzare le esperienze e i concetti**

### **::: VALUTAZIONE COMPLESSIVA :::**

**IL progetto ha avuto esito positivo, si sono raggiunti gli obiettivi prefissati . Il problema maggiore per ciò che riguarda la nostra realtà, è l'avere a disposizione una unica postazione multimediale. Ciò comporta l'allungamento dei tempi e lo sporadico utilizzo del computer da parte dei singoli bambini. I bambini hanno sempre mostrato entusiasmo nel partecipare alle attività proposte; la favola interattiva ed i personaggi in essa contenuti sono diventati, per i bambini, fattori motivanti.**

### **::: SPUNTI PER PROSEGUIRE :::**

**L'attività non è da considerarsi conclusa viste le richieste dei bambini stessi. Senz'altro dalle osservazioni sui bambini, è emersa in itinere la necessità di ampliare il percorso didattico anche il prossimo anno, dato che i bambini saranno più grandi ed in grado di utilizzare con maggiore competenza il computer. Inoltre sono previsti approfondimenti sulle tematiche proposte dal CD-rom chiamando in causa le diverse unità di apprendimento**

**::: PROPOSTE DI RIFLESSIONE :::**

**A parte la necessità di avere a disposizione più postazioni multimediali, non è stata riscontrata alcuna problematica**