

Essere insegnanti, di scuola  
dell'infanzia, nel mondo dei nuovi  
media: TECNOLOGIE PER L'USO  
2° EDIZIONE

A Cura della Dott.ssa Isabella Usardi  
[isabellausardi@gmail.com](mailto:isabellausardi@gmail.com)



# TEORIA, PRASSI E DIGITALE

- Seguendo l'adattamento di Giuseppe Riva (2014) volto ad integrare le visioni di J.Piaget e L.Vygotskij possiamo definire che la capacità di apprendere del soggetto si articola su 3 livelli:
- 1)**l'apprendimento individuale:** racchiude quello che il soggetto può apprendere da solo avvalendosi dei processi di assimilazione ed accomodamento, di matrice piagetiana che consentono di investire sulla zona di sviluppo attuale del bambino.
- Nuove tecnologie, device e medium che corrispondono a questa tipologia di apprendimento: le **App Simulative**.
- 2)**l'apprendimento guidato:** racchiude quello che il soggetto può apprendere con l'aiuto di un esperto, avvalendosi ad esempio della tecnica dello scaffolding che consente di investire sulla zona di sviluppo prossimale.
- Nuove tecnologie, device e medium che corrispondono a questa tipologia di apprendimento: consultare materiali, tutorial esistenti come ad esempio i **MOOC (Massive Open Online Course)**
- 3)**l'apprendimento cooperativo:** quello che il soggetto può apprendere con l'aiuto di un gruppo, fruendo di una proposta formativa centrata su metodologie attive di lavoro quali: il cooperative learning, la flipped classroom e gli episodi d'apprendimento in situazione, e che consentono di investire sulla zona di sviluppo prossimale.
- Nuove tecnologie, device e medium che corrispondono a questa tipologia di apprendimento: fruire di ambienti virtuali cooperativi
- Riva G., “Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media”, 2014, Il Mulino, Bologna, cit. in **Psicologia e Scuola**”, nr.37, sett-ott. 2017, Giunti Scuola.

# 1) I SERIOUS GAMES

- La tecnologia può supportare i processi di assimilazione ed accomodamento attraverso le dimensioni di gioco e di simulazione caratterizzanti i Serious Games.
- I Serious Games sono simulazioni virtuali interattive della realtà: attraverso il gioco raggiungono obiettivi educativi, formativi, di marketing e di sensibilizzazione sociale.
- Riproponendo situazioni reali, permettono all'utente/giocatore di agire in uno scenario simulato che serve da 'palestra' per l'apprendimento.
- **Una particolare forma di Serious Games , adatta in particolare ai bambini della scuola dell'infanzia e dei primi anni della primaria sono le App simulate.**
- Tra le più famose ricordo Toca Boca ([www.tocaboca.com](http://www.tocaboca.com)) o Pepi Play ([www.pepiplay.com](http://www.pepiplay.com)) (Riva, 2014).

# ARTOO E LA DIMENSIONE ARTISTICO CREATIVA

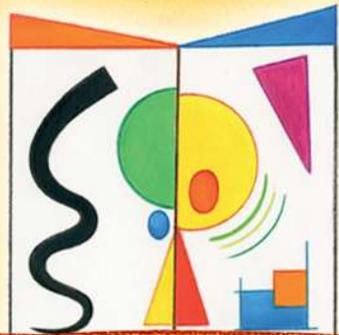
Artoo, progetto creato da Alchemilla ci presenta un orso appassionato d'arte che per sua fortuna vive in una soffitta che si trova proprio sopra un museo.



# ARTOO (ANDROID-IOS)

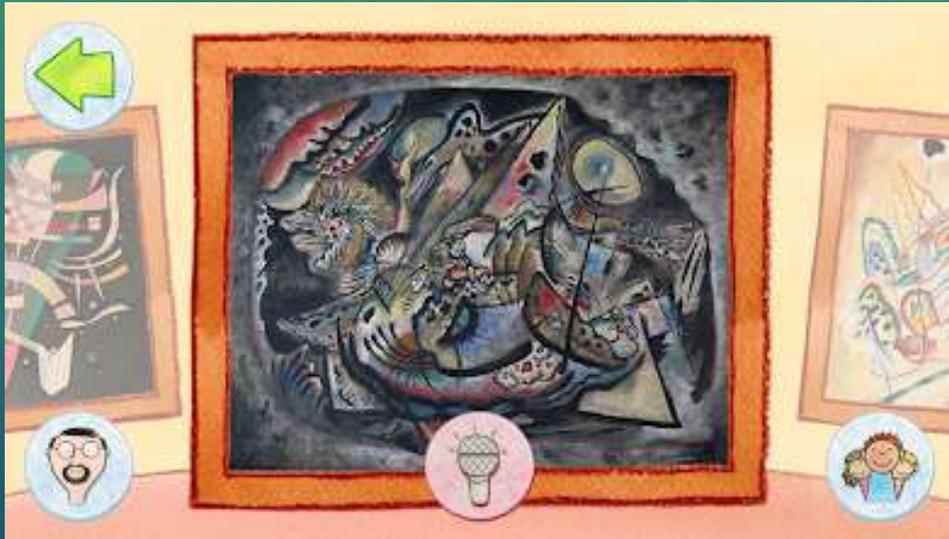
- **NELL' HOMEPAGE DEI CREATORI SI LEGGE: "QUANDO NON CAPISCE UN QUADRO, ARTOO, CHIEDE AIUTO AI BAMBINI. SA CHE LORO HANNO UN SESTO SENSO SPECIALE PER SCOPRIRE IL SIGNIFICATO NASCOSTO DELLE COSE.**
- *Artoo è un orso molto timido. Per questo scende a guardare i quadri solo di notte, quando nel museo non c'è più nessuno.  
Artoo conosce un segreto: sa che **i bambini**, anche quelli molto piccoli, **hanno un sesto senso per capire il significato nascosto delle cose.** Anche delle opere d'arte.  
Ha fatto un buco nel pavimento della sua casa e da lì **ascolta le voci dei bambini** che di giorno vengono in visita al museo. Ciò che i bambini dicono è molto prezioso. Artoo **si prende cura dei loro pensieri e delle loro idee** conservando le loro voci nei suoi amati barattoli di marmellata.  
Un giorno ha fatto ascoltare le idee raccolte al suo amico Umberto, il direttore del museo. Lui non conosceva il potere dei bambini! È stato Artoo a rivelargli quanto **sono bravi a spiegare le cose difficili!**  
I loro pensieri sono così preziosi che Artoo **ha trovato un modo per dividerli e farli arrivare lontano lontano...**"*

Kandinsky



Van Gogh





Grazie per la partecipazione!  
Un caro saluto,

*A presto*